9 EXKLUZÍVNÍCH HRATELNÝCH DEM NA CD

TOMB RAIDER 3, SPYRO, BUST A GROOVE, FUTURE COP, COLONY WARS 2

Oficiální ČESKÝ

PlayStation Magazín

ÚNOR 1999 | 230 Kč | 270 SK | US $6.95

WWW.PSMAG.CZ

číslo 10



EXKLUZÍVNÍ PREVIEW

ROLLCAGE

Je to Wipeout na kolech!

METAL GEAR SOLID

Exkluzívní rozhovor s tvůrcem PLUS rozsáhlý PrePlay!

RECENZE!

KENSEI: SACRED FIST
APOCALYPSE
MUSIC

NÁVODY!

TOMB RAIDER 3
SPYRO

PLAYSTATION

1999

VŠECHNO CO JSTE CHTĚLI VĚDĚT

Hry a fámy!!! Kalendář budoucích událostí!

PLUS! Je toto PlayStation 2?

Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě



FIFA 99
1999,-
PlayStation
1199,-
RAYMAN
Ubi Soft
PlayStation
1999,-
FUTURE COP L.A.P.D.
PlayStation
MOTO RACER 2
1999,-
1999,-
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
EIDOS
PlayStation
Kde
utrácet...?
...tady!
PRAHA: Skořepka 6, PRAHA 1, 110 00, Tel: 02/2421 9581
BRNO: Josefská 8/10, obch. dům Jozefínka, Tel: 05/4221 9944

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Střelné zbraně, bomby, pěstní souboje, taneční hudba... ať jsou vaše choutky jakékoliv, náš černý plastikový disk je opět ukojí. Takže je čas, abyste své PlayStationy připravili na další dávku smažení. Vrcholem všeho budiž *Tomb Raider 3*!

TOMB RAIDER 3 — **hratelná**
Místo: Area 51, Nevada. Úkol: zkoumejte a prožívejte dobrodružství, co hrdlo ráčí.

BUST A GROOVE — **hratelná**
Vyberte si, buď Pinky nebo Heaty a rozdejte si to v tanci.

FUTURE COP: LAPD — **hratelná**
Zábava pro jednoho či dva hráče v prostředí městské džungle.

SPYRO THE DRAGON — **hratelná**
V této ochutnávce máte za úkol osvobodit dračí mentory.

VICTORY BOXING 2 — **hratelná**
Souboj došel do posledního kola a vy hrajete za Lennoxe Hedgese.

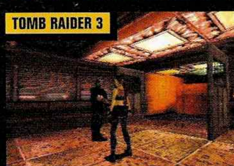
WRECKING CREW — **hratelná**
Závod pro jednoho hráče, trať vede kolem Sydney.

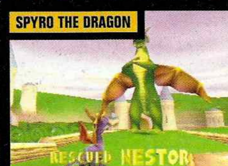
SENTINEL RETURNS — **hratelná**
Začínáte s minimem energie, takže pozor na to.

COLONY WARS - VENGEANCE — **hratelná**
Dvě mise na rozkoukání jako ochutnávka z tohoto kosmického nářezu.

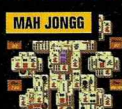
MAH JONGG — **plná hra**
Až to všechno poskládáte, jistě zakusíte pocit zadostiučinění.

TOMB RAIDER 3


TOMB RAIDER 3


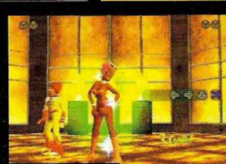
SPYRO THE DRAGON


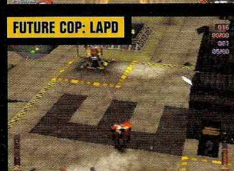
COLONY WARS – VENGEANCE

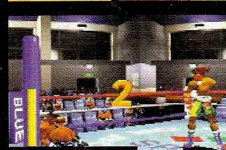

MAH JONGG



SENTINEL RETURNS

WRECKIN' CREW



BUST A GROOVE

FUTURE COP: LAPD



VICTORY BOXING 2



Před dvaceti lety jsem držel v rukou jakýsi populárně vědecký časopis a četl jsem článek s nadpisem ROK 2000 v záhlaví. Pamatuji si dobře na úžasný dojem, který optimistický text a senzační futuristické malby na školou povinného chlapce udělaly. Nádherné město, do nebes se tyčící skleněné domy bizarně krásných tvarů, síť propletených nadzemních drah, vznášející se osobní vozítka, usměvaví lidé... Dnes, kdy digitální počítadla odtikávají posledních několik tisíc sekund do přelomu milénia, se ty obrazy zdají být bohužel stejně vzdálené jako tehdy. V mnohém jsme si budoucnost idealizovali a nepochybně i nadále budeme tak činit. Ale minimálně v jedné věci jsme se tehdy projevili jako příliš příkří skeptikové. Onen zázračně prognostický text, stejně jako patrně všichni ostatní v té době, naprosto podcenil prudkost vývoje domácí elektroniky, osobních počítačů a samozřejmě HER! Ani ve snách nás tehdy nenapadlo, že by jsme mohli mít to štěstí a zahrát si jen tak pro radost něco tak nádherného jako je třeba *Tomb Raider 3*. Nebo *Rollcage* nebo *Metal Gear Solid*... Stojíme na začátku posledního roku před příchodem magicky kulatého, tak často mytizovaného, letopočtu a v tomto roce budeme hrát hry, o kterých se nám před několika lety nezdálo ani v těch nejfantastičtějších snech.

Vítejte v budoucnosti!



Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Na tomto čísle spolupracovali:
Martin Kalivoda
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:
Marie Šimáková

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy
Miroslava Jirková

Osvit:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Šantrochova 16
160 00 Praha 6
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *playstation@score.cz*

Inzertní oddělení:
Jaroslav Krulich
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *inzerce@vision.cz*

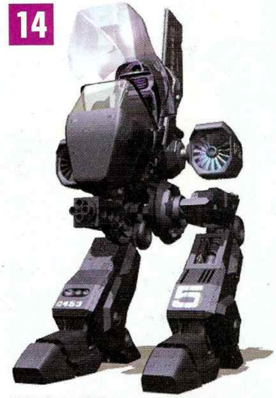
Distribuce:
Lukáš Danihelka
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *distribuce@vision.cz*

Cena výtisku s CD:
230 Kč / 270 Sk

Původní verzi vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath_Somerset BA1 2BW
www.futurenet.co.uk



14



G-Police: Weapons Of Justice

18



Rollcage

PRIMAL SCREEN

Zpovědi tvůrců, otázky pro vědátory, rozjímání s intelektuály. Aneb ze zákulisí her, které spatří světlo světa do šesti měsíců.



PREPLAY

Zevrubný pohled na hry, které už klepají na dvířka trhu. Jak vypadají? Hrozně, nebo nádherně?



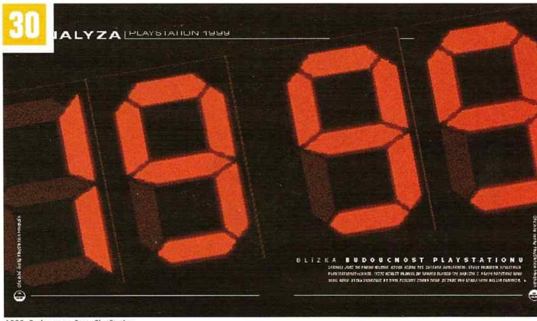
Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* **je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě.** Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



Brave Fencer Musashiden



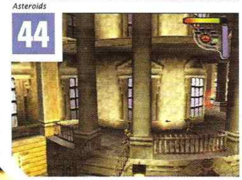
1999: Budoucnost Sony PlayStation



Asteroids



Metal Gear Solid



Apocalypse



KKND Krossfire



Michael Owen's World League Soccer '99



Music



TÉMA

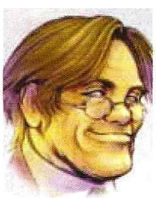


RUBRIKY



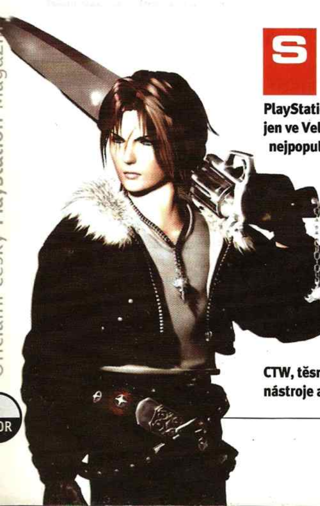
1999 - PLAYSTATION DOBÝVÁ SVĚT

JAPONŠTÍ OBŘI NABÍJEJÍ ZBRANĚ VELKÉHO KALIBRU



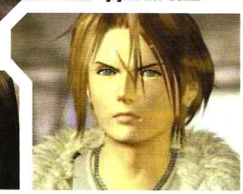



Moc pěkné skeče a renderované obrázky postav ze hry *Final Fantasy VIII*. Japonci se brzy dočkají, ale kdy vyjde hra v Evropě, je zatím ve hvězdách. Vždyť se ani ještě firma Square nedohodla, zda distributorem hry bude její nový americký partner EA nebo tradiční evropský vydavatel jejích her SCEE.



Současné odhady hovoří o tom, že v následujícím šťastném roce bude v Evropě rozbaleno několik dalších milionů nových konzol PlayStation. Celkový počet majitelů by se jen ve Velké Británii, kde je PlayStation nejpopulárnější z celého kontinentu, měl zvýšit na rekordní cifru 3,6 milionů. PlayStation se velmi pravděpodobně stane nejoblíbenější evropskou herní konzolou všech dob. V současnosti (dnes máme v redakci Silvestra!) pokračuje v obchodech s hrami už druhá válka mezi *Tomb Raiderem* a reprezentantem série *FIFA*. Fotbal, podle žebříčku týdeníku CTW, těsně vede, muzikanti ladí své nástroje a sekty se už chladí.

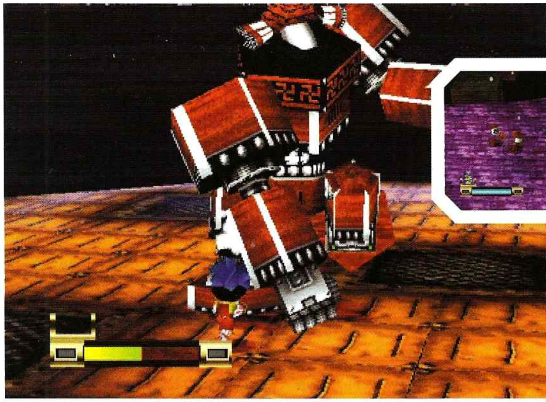




Rok 1999 bude svědkem vydání dosud nejslibnějších playstationových her. Na všechny již dnes známé tituly upozorňujeme ve zvláštním tématickém článku na straně 30 tohoto čísla. Zprávy o novinkách japonského trhu najdete také přímo tady na těchto stránkách. Čtěte pozorně a gratulujte si, že jste si vybrali zrovna PlayStation. Rok 1999 už začal.

FINAL FANTASY VIII

Pokračování nejprodávanějšího RPG na světě se postupně začíná vynořovat z mlhy a do popředí se dostávají krystalizující se fakta. Hlavní zprávou prosince bylo oznámení třech dalších postav, z nichž první je navrátivší se Cid. Cid Highwind byl ten zamračený konstruktér vesmírných lodí ve *Final Fantasy VII*. Ovšem postava nesoucí



Klasika konzoly SNES: z *Goemana* je teď 3D RPG, které dle současné módy kombinuje prvky všeho možného, plošinovka + erpégéčko + adventura + ...



jméno Cid se také objevila ve *Final Fantasy II* (Cid tam postavil vzducholoď, v níž pak putovaly hlavní postavy) a ve *FF III* (kde byl vědcem, který se zabýval tajemstvím Magicite). Návrat Cida tedy není až tak překvapující, ale nová visáž (už to není ten urostlý bohém) a jeho nové povolání starosty supermoderního Baram City, mu dodávají zcela novou, neproletářskou a blahobytnou image.

Další novou postavou je Kisutisu, který je třídním učitelem hlavních hrdinů na vojenské akademii. Své svěřence zasvěcuje do rafinovanějšího stylu boje. A poslední postavou je Selphie, Squallova spolužačka, která se na našeho vlasatého hrdinu pěkně lepí. PSM předvídá, že až se Selphie dozví o kvetoucím románku mezi Squallem a jeho spolubojovnicí Rionou (poslední FMV ukazuje, jak tento pár tančí a nemůže ze sebe spustit oči), nastane pekelný kravál. Jedinou chybou je, že i přes vánoční vydání v Japonsku (příští měsíc se dozvíte mnohem víc) stále chybí distributor pro Evropu. Zasvěcenci se nechali slyšet, že Sony a EA již vyhlásili válku o práva na hru a Square ji chce prodat za nejvyšší nabídku. Tato nejistota (a taktika distributorů v načasování prodeje v nejvýhodnější okamžik) znamená, že Evropa tuto hru skoro jistě neuvidí dříve než na podzim 1999.



GOEMAN A SAMURAI LEGENDS

Konami vydává dvě nové hry - jednou z nich je playstationový update jedné z klasických her. Starší majitelé hardwaru SNES si budou asi pamatovat na *Goemana*, malého, modrovlasého a baculatého hrdinu akční plošinovky, jehož bláznivé taškařice se staly obrovským hitem jak v rodném Japonsku, tak, díky přejmenované verzi *Legend Of The Mystical Ninja*, i v Evropě.

Playstationový *Goeman* je přirozeně plně 3D, vychází ze starého konceptu, ale jeho hratelnost bude obsahovat spoustu nových divočin s prvky RPG, boje šílených robotů, více plošinovkového skákání a spoustu bizarních miniher určených k vydělávání virtuálních peněz. Měla by vyjít v létě letošního roku. Na brzké vydání také čeká hra v minulosti známá jako *Japan*. Tato pohádka o herojském boji v japonském středověku byla nyní přejmenována na *Samurai Legends*. Jde o příbuzného her *Tenchu* a *Bushido Blade*, kde se hráčův samuraj potuluje renderovaným prostředím (jako ve hře *Resident Evil*), překonává nesnáze a odděluje končetiny od těl a syny od matek. Disponuje větším množstvím kečupu než běžný hypermarket a, jak už bylo řečeno, těší se na vydání v létě roku '99.

MGS A SILENT HILL

Konečně známe bližší detaily o evropské verzi hry *Metal Gear Solid*. Nejen že bude v limitované edici vydán jakýsi prémiový balíček obsahující hru plus knížku plus další zatím blíže neurčené dárečky ve stylu *MGS* (zatím netušíme zda bude k dostání i v Česku), ale i standardní evropský *Metal Gear Solid* bude obsahovat něco navíc. Dvoudisková hra *MGS* bude doplněna hratelným demem *Silent Hill* na třetím CD. Navíc tu bude samostatný manuál k *Silent Hill*, který se dá rozložit na plakát. Manuál k samotnému *MGS* bude navíc plně barevný - což je teprve třetí případ mezi všemi hrami na PlayStation.

A konečně, poté, co jsme o této hře napsali PrePlay (najdete na str. 22), PSM získal do vlastnictví i nefalšovanou PALovou verzi titulu pro evropský trh. Jsme hrdí na to, že můžeme oznámit, že je to nejlepší konverze všech dob. Teď už vás čeká jen plná recenze a hratelné demo (PSM 12).







Obrázky z her *Metal Gear Solid* a *Silent Hill*. Dva z nejlépe vypadajících titulů příštího roku. Zaručené hitovky.

Pssst!

Fámy a zprávičky zachycené v síti informačního šumu světa PlayStation...

Miliony chlapců se musely doposud smířit s málo kvalitními plastovými podobiznami hrdinů ze seriálů X-Files, Spawn a MonsterManiacs. Nyní se firma McFarlane Toys rozhodla pustit do řady nazvané Metal Gear Solid. Solid Snake, Liquid Snake, Psycho Mantis, Revolver Ocelot, Vulcan Raven, Sniper Wofl, Ninja a Meryl Silverburgh... Nezapomeňme na *Syphon Filter* od 989, který se blíží ke své prodejní premiéře a vypadá stále více přesvědčivě, více se dočtete v příštím čísle PSM... Zprávy přímo od zdroje hovoří o přípravách her *NBA Shootout '99*, *NBA Hoops*, *NCAA Final Four*, *The Diabolical Adventures Of Tobbu*, *3 Xterme*, *Okuden* a *Xena: Warrior Princess*, jež bude na motivy všem dobře známého rádoby mytologického seriálu... Ubi Soft se omlouvá za vypuštění mylných informací o hře *All Star Tennis*. Vytvořili ji Smart Dog a distribuci bude mít na starosti právě Ubi Soft, hra *Elspa* z téže stáje je již na trhu... Mozky, které si libují v šílených fantaziích rozjaří nepochybně *Guardian's Crusade* od Activision. Ve hře, která se původně v Japonsku jmenovala *Knight And Baby*, hrajete rytíře a vaším parťákem je batole. Tento titul očekávejte v březnu... Říká se, že hra *MGS* rozkmotřila firmy Sony a Konami natolik, že jejich záhadný spor skončil až u soudu, který dopadl dobře pro tvůrce hry... Ztřeštění giboni se mají objevit v předělávce filmu Planeta opic od Jamese Camerona. Stejnojmennou hru očekávejte v roce 2000. ▶



Pssst!

Fámy a zprávičky zachycené v síti informačního šumu světa PlayStation...

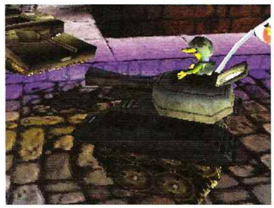
Electronic Arts a MGM Interactcive se pokusí spojit síly, aby vytvořili a distribuovali nové tituly MGM. První se v nabídce objeví *Tomorrow Never Dies* následovaná hrou *Rollerball* - podle filmu o futuristickém sportu s Jamesem Caanem v hlavní roli. Další věc se jmenuje *Too Human* a je na téma intrikánství v dalekém 25. století... EA mají budoucnost růžovou. Dík tomu, že získali práva na značky FIFA, FIFA Word Cup a UEFA Europian Football Championship na dalších dlouhých osm let. Jejich nejnovější titul je ovšem závoďácká hra *Virgine Sports Car GT*, brutální a šokující záležitost, kde je v režimu pro dva hráče tomu, kdo prohraje, vymazáno jeho auto z paměťové karty... Simulace rodea pro PlayStation? Pokud na to budou mít Adrenaline Interactive, Octagon Entertainment a Mezinárodní asociace rodeových profesionálů chuť, dočkáme se i tak bizarní hry možná už tento rok... *Grand Theft Auto 2* očekávejte v říjnu 1999, doufejme, že nestoupne také počet reálných krádeží aut... Hra o ničení netvorů *Rampage* by se měla znovu objevit v březnu, kdy Midway hodlají vydat *Rampage Universal Tour*. Ve hře bude zřejmě hrát důležitou roli počasí a trojice zvířecích druhů: nosorožci, humři a krysy... Bandai Visual Entertainment se chystá předělat svou 2D chloubu *Super Dimension Fortress Macross* pro vydání v Japonsku někdy kolem dubna... Working Designs odložili vydání titulu *Lunar* až na druhou polovinu roku 1999. Vina je připisována údajným problémům s nahráváním anglického soundtracku...

GEKON SE VRACÍ

NOVÝ DÍL HRY *GEX*

Milovníci plazů na celém světě nepochybně zajásají, až se dozvědí, že roztomilá trojrozměrná ještěrka Gex se má objevit v nové hře, kterou vydává americká firma Crystal Dynamics.

Gex: Deep Cover Gecko - to je příběh mezinárodního agenta najatého za účelem osvobození krásné agentky Xtry (kterou ve hře hraje Merliece Andrada z Pobřežní hlídky) ze spárů jeho úhlavního nepřítele Reze. Kromě celé řady nových světů, opět parodujících nejrůznější filmové žánry a další výdobytky současné popkultury, se vám v této hře představí Gex s mnohem větším rejstříkem triků, ukáže vám, jak se umí potápět, létat, jezdit na snowboardu a dokonce i řídit tank. Předělávkou taktéž prošel dříve někdy dosti chaoticky systém kamery.





Vrátil se a tentokrát by to fakticky mělo stát za to!

Pochopitelně, žádná gexovina by nebyla dokonalá bez neustálých komentářů a poznámek stranou z tlamičky hrdiny samotného a v této verzi hry má být gekonní mládě ještě upovídanější než dříve. Do hry je vtěsnáno kolem tisícovky poznámek, vtipů a citátů slavných lidí, takže Gex si bude moci vždy vybrat slova příhodné k situaci.

K tomu si přidejte několik skrytých postav, které jsou zde připraveny pro náročnější hráče a rázem zjistíte, že *Gex: Deep Cover Gecko* může být schopným konkurentem nového *Crashe Bandicoota*.







Hra bude masírovat vaše oči polygonovými olejíčky. Podíváte se a zjistíte, že zkrátka nemůžete odolat.

KAINOVO ZNAMENÍ

Možná jste se už někde dočetli, že mamutí kolos Eidos - společnost vlastnící Laru Croft a každou grešli, kterou vydělá - nedávno vysolil 42 milionů dolarů za slavnou americkou firmu Crystal Dynamics. *Deep Cover Gecko* (viz výše) je pouze jedním z nových eidosovských produktů pocházejících od Crystalu. Stejným případem jsou i každým dnem očekávaný *Akuji The Heartless* (recenze příští měsíc) a nekonvenční bojovka *Unholy War* (už jsme měli tu čest).

Avšak největší bombou je bezpochyby *Legacy of Kain 2: Soul Reaver* - toto hororové a akční RPG je patrně jedinou právě vyvíjenou hrou, která má šanci konkurovat *Tomb Raiderovi III* na jeho vlastní půdě. Takže vlastně Eidos koupil Crystal Dynamics za babku.

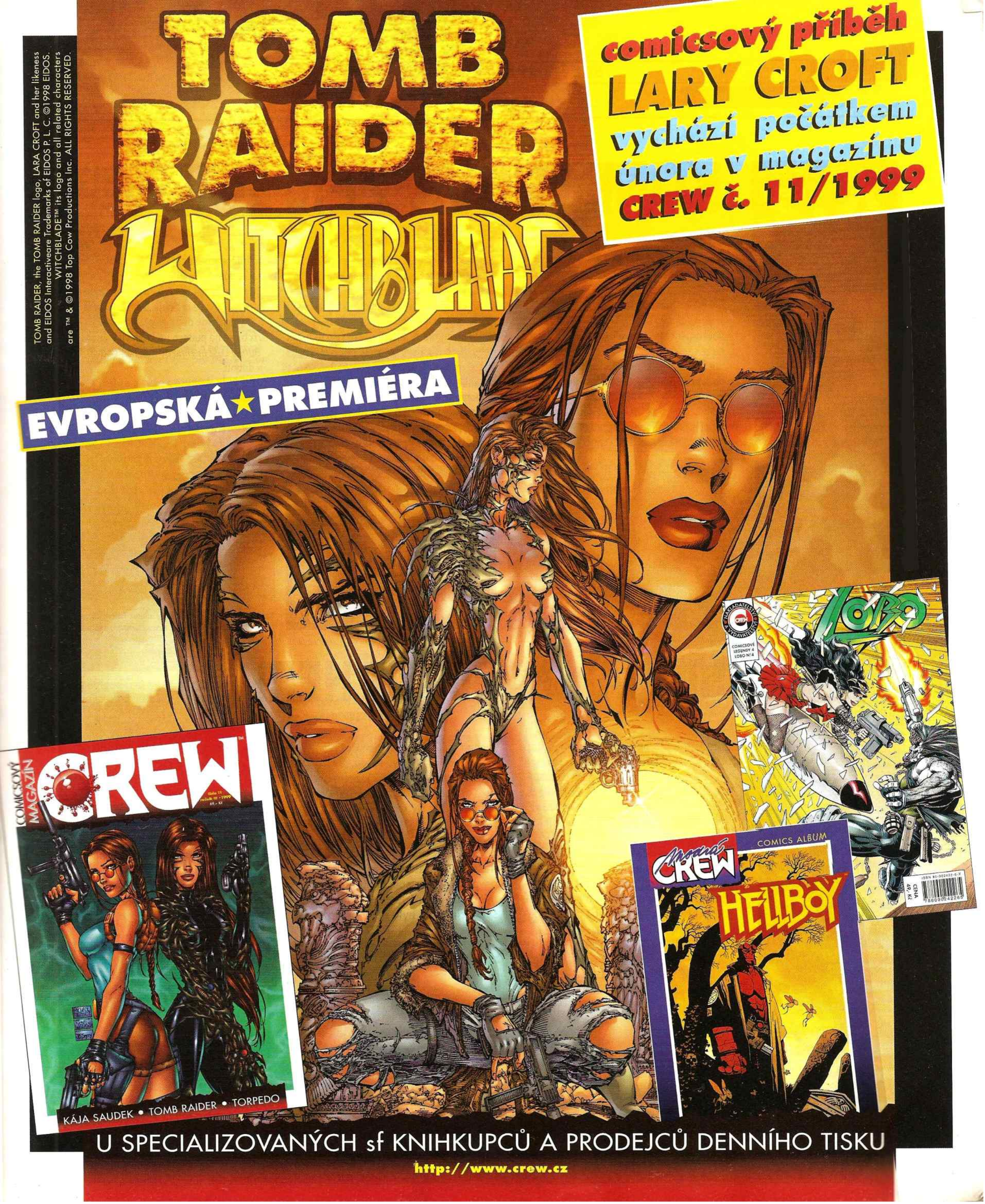
Příští měsíc se vypravíme do Ameriky, abychom vám přinesli čerstvé zprávy o tomto budoucím hitu. A měsíc na to? To na vás již bude čekat první exkluzivní recenze. A dva měsíce na to? Hratelné demo! Je k tomu ještě třeba něco dodávat?







Strašlivé, hrůzu nahánějící prostředí, v zádech vás mrazí... ale, no tak, hlavně klid.


TOMB RAIDER
WITCHBLADE
comicsový příběh
LARY CROFT
vychází počátkem
února v magazínu
CREW č. 11/1999
EVROPSKÁ ★ PREMIÉRA
COMICSOVÝ MAGAZÍN CREW
KÁJA SAUDEK • TOMB RAIDER • TORPEDO
LOBO
COMICS ALBUM
Modrá CREW
HELLBOY
U SPECIALIZOVANÝCH sf KNIHKUPCŮ A PRODEJCŮ DENNÍHO TISKU
http://www.crew.cz

PLAYSTATION
A-Z

E3. Je to zkratka pro Electronic Entertainment Expo, což je oficiální název největší na počítačové hry specializované výstavy na světě. Většina největších titulů se poprvé ukazuje právě zde, někdy se také tady toho moc naslibuje a neukáže nic. Poté, co si dvakrát všichni „užili" ukrutně nudnou Atlantu, se E3 vrací do svého dřívějšího sídla, do mnohem více vzrušujícího města Los Angeles.
● ***Everybody's Golf.*** Moc pěkný simulátor sportu pro horních deset tisíc.
● **ECTS.** Zkratka pro European Computer Trade Show, což je výstava, která se každoročně koná v Londýně. Obvykle se tu potuluje spousta polonahých dívek, dospělých chlapů oblečených jako Klingoni a holandských tvůrců her, kteří se snaží chovat normálně. Jen málo velkých titulů tu má premiéru a celkově je to mnohem menší než na E3.
● **Engine.** Někdy též 3D-engine. Když se vytváří nová hra, je třeba naprogramovat sadu instrukcí, které umožní pohybovat objekty a vykreslovat trojrozměrné prostředí. Tomu se říká engine. Herní engine může žít samostatně, to znamená, že je možné tentýž engine naplnit jinou grafikou a jiným herním obsahem. Toho se často využívá. Například hra *Newman Haas Racing* využívá téhož enginu jako *Formula 1*. Nebo *O.D.T.* je založen na enginu hry *Adidas Power Soccer*. Kapišto?

● Písmenko F? Obraťme list.

Takhle vypadalo logo výstavy E3 v Atlantě.

KOMIKSOVÁ ŽEŇ

BUGS BUNNY A ASTERIX POCTÍ SVOU NÁVŠTĚVOU PLAYSTATION

Infogames ohlásili dvě nové licenční záležitosti. Obě mají za základ populární kreslené postavičky.

Bugs Bunny Lost In Time bude vyprávět nový spletitý příběh světoznámého králíka, který čirou náhodou spustil stroj času, čehož důsledkem skáče z jednoho historického období do druhého, z minulosti do budoucnosti a zase zpět. Aby se mohl vrátit do současnosti, musí se prokousat pěti časově vzdálenými obdobími, a to ztvárněnými ve stylu trojrozměrné plošinovky. Na své cestě se potká s desítkou dalších slavných postaviček od Warner Bros., přičemž všichni jsou originálně namluveni pro tuto hru.

Uvážíme-li, že vydavatelem je francouzská firma, pak se logicky více péče a lásky bude asi věnovat hře *Asterix*. Pojednává o tom, jak tento drobný galský bojovník se svým o něco méně drobným galským druhem Obelixem zoufale shánějí ingredience pro Panoramixův magický lektvar. Hra má kombinovat prvky arkády, adventury i strategie, má se odehrávat v plně trojrozměrném prostředí, a to v devíti klíčových místech. Postavy mají umožňovat velkou míru interakce a má zde být i několik miniher - jedna z nich se jmenuje „Mlácení Římanů".

V současné době se věci mají tak, že *Asterix* by se na pultech měl objevit v únoru, *Bugs Bunny Lost In Time* by měl následovat v dubnu.







Tak takto vypadají scény obou her - *Bugs Bunny* bloudí v čase a Obelix hází Římany do dálky.

SLEVA SKVĚLÝCH HER!

RAZANTNÍ SNÍŽENÍ CEN NOVÝCH HER

Teplotní obleva dnešních dnů (v době psaní tohoto textu prožíváme rekordní lednové teploty) má, k radosti všech uživatelů PlayStationu, svou obdobu i v oblasti cen některých nejlepších her poslední doby.

S platností od ledna 1999 snižuje firma Sony ceny u svých nejúspěšnějších her roku '98 mimo rámec řady Platinum. Jedná se například o následující tituly (v závorce je uvedená nová doporučená maloobchodní cena): *Crash Bandicoot 3: Warped* (1499,- Kč), *Gran Turismo* (1499,- Kč), *MediEvil* + CD-Case (1599,- Kč), *Spyro the Dragon* (1599,- Kč) a *Tekken 3* (1799,- Kč).

Co k tomu dodat... ať už se jedná o významnou známku zostřujícího se konkurenčního prostředí na našem playstationovém trhu nebo osvojení si, pro spotřebitele příjemného, návyku pádu cen po vánočních svátcích, které bylo dříve provozováno, k naší nemalé lítosti, pouze v západní Evropě a většinou jen u zimního ošacení, důsledek je ten, že se velmi dobré hry stávají o něco dostupnější. Teď už jen tiše doufáme, že hozenou rukavici zvednou i ostatní distributoři. Možná nás v playstationovém světě čeká ještě hezčí budoucnost, než jsme doufali.







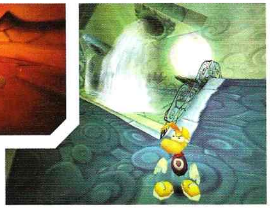


Tatáž hra o pár set korun levnější. Stejný obrázek jako dříve, ale přesto je nějak hezčí, že ano?

NOSÁČ TANKUJE SUPER

SUPERHRDINA UBISOFTU SE VRACÍ NA SCÉNU





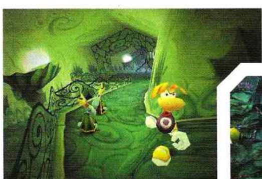
I když tyto snímky pocházejí z pécéčkové verze, detailní má být i hra pro PlayStation.

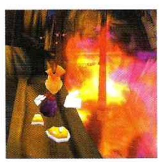
Jedna z vůbec prvních plošinovek, která se na PlayStation objevila, hra *Rayman*, byla, na svou dobu, naprosto úžasně animovaná a provedená velmi oku lahodícím způsobem. A to přesto, že byla výhradně dvojrozměrná a na dospělácký vkus poněkud přeslazená. Uvážíme-li, že recenzi na tuto hru přineslo první číslo našeho mateřského časopisu, pak je zjevné, že s druhým dílem si dali u Ubisoftu pěkně načas, nicméně konečně je zde: *Rayman 2: The Great Escape*.



Tentokráte se na našich obrazovkách *Rayman* objeví v plně trojrozměrném provedení. Musí nasadit veškeré své schopnosti a důvtip, aby unikl bandě pirátů, kteří ho s jeho přáteli unesli a uvěznili v intergalaktické zoo. Rayman bude obdařen celou řadou nových schopností tak, aby se náležitě využil trojrozměrný charakter grafiky. Rayman osvobodí ze zoo své kamarády, následně pak všichni spojí své síly a nakonec se hráči dočkají kopy adventurové zábavy.

Rayman: The Great Escape by se měl na trhu objevit v březnu, takže již brzy se dočkáte dalších detailů o hře.





Není úplně tak bezbranný, i když je bezruký. Díkyhodněmoczavšechno.

zasvěcená mluva
lekce#9: filmové licence




***Star Wars* a *Small Soldiers* - stará pohádka v novém hávu, pryč od toho.**

Vadí vám mezery ve vědomostech? Potřebujete doplnit své znalosti ze světa videoher? Naštěstí zde je naše poradna - takže, vyhrňme si rukávy a směle do toho.

Tentokrát mluvíme o produktech filmového plátna, jenom v digitalizované podobě, yes?
Hmmm, yes i no. Tedy často k tomu dochází, že některé velmi populární filmy jsou převedeny do digitální podoby, a tak vznikne jakýsi interaktivní film. Ale nemusí tomu tak být vždy.

Jak to?
Ze zřejmých důvodů by totiž při konverzi nebylo většinou možné udržet to, co činí film tolik atraktivním, totiž dějovou zápletku. A tak vznikají hry jako *Star Wars: Master of Teräs Kasi*, které s příběhem filmu mají málo společného. Zde například stojí proti sobě v ringu princezna Leia a Žvejk, což je z hlediska fanouška Hvězdných válek skoro svatokrádež.

Mají všechny filmové hry alternativní zápletky?
Ne. Například *Batman And Robin* zůstává v zásadě věrný zápletce filmu, jsou zde všechny věci, které vidíte ve filmu, a všechny tyto elementy se stávají součástí děje.

To zní celkem lákavě.
Teoreticky by to mohla být opravdu zábava, ale nesmíme zapomenout na jeden velice důležitý prvek v těchto přímočarých konverzích a tím je koeficient zmetkovitosti.

Prosím?
Ano, je to tak. Jen si vezměme příklady: *Fifth Element* - trapná grafika vyplácaná na obrazovku, *Men In Black* - ošklivě znetvoření hrdinové mají potíže vyjít pár schodů, *Spawn: The Eternal* - navěky ve výprodeji. Těch zmetků je příliš na to, aby to byla jen náhoda.

Jsou filmové licence něčím úplně novým?
Ale kdepak. Začalo to již v osmdesátých letech: *Running Man, Rocky Horror Picture Show, Predator, Cobra...*

A proč se tedy ty většinou špatné hry stále dělají?
Protože si je stále kupujete.

VTIP ROKU...

NOČNÍ FÓRY SIRA DANIELA FORTESQUE V MÍSTNÍ KNAJPĚ...









PLAYSTATION A-Z

F **FMA.** Je to zkratka pro „full motion animation". Tento termín je méně známým příbuzným termínu FMV (viz níže). V podstatě jde o to, že hráč pozbývá kontroly nad do té doby plně hratelnými postavami a ty se pohybují nezávisle, jako když se díváte na film. Skvělou ukázkou jsou scény v *Resident Evil 2*, kdy se zužuje prostor obrazovky a postavy spolu klábosí do té doby, než se znovu rozběhne herní akce.

● **FMV.** Tento celkem rozšířený termín odkazuje k „full motion video" - to jsou úvodní sekvence ve filmovém stylu a také klipová intermezza a závěry her, které donekonečna udivují svou nádherou.

● **Fogging.** To je způsob, jak skrýt jednotlivé položky, které se v trojrozměrném prostředí náhle objeví v dáli. Tato vzdálená scenérie jde celkem snadno skrýt ve virtuální mlze, takže když se dané objekty přibližují, jakoby se z ní vynoří, místo toho, aby jen tak znenadání vyskočily. Je to promakaná záležitost, ale zároveň tak trochu vypovídá o lenosti tvůrců té či oné hry.

● **Frogger.** Stará známá arkáda s obojživelníkem v hlavní roli.

● **Frekvence.** Ta se měří ve framech za sekundu (fps) a vyjadřuje, jak často dokáže hra překreslit vše na obrazovce. Cokoli je pod 25 fps, působí trhavým dojmem a veskrze neuspokojivě. Ty nejlepší tituly běhají rychlostí 50 - 60 fps, což je pochopitelně velmi příjemné.

● Příště písmeno G.



F jako *Frogger*.

PSM JE ONLINE!

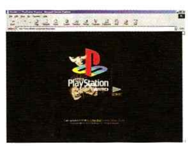
NAŠE ELEKTRONICKÁ VIZITKA JE KONEČNĚ NA WEBU

Už jsme vás informovali o tom, že se chystáme na uvedení webové stránky našeho magazínu. Dokonce jsme uvedli adresu, na které se naše site, tehdy ještě polotovar, nacházela. Ti z vás, kteří se pokusili připojit o něco déle, možná byli zklamáni, neboť pracovní adresa se z technických důvodů občas stěhovala. Ale nyní je už konec všemu čekání. Stránka PSM konečně startuje, na ostro a v plné kráse. Adresa? WWW.PSMAG.CZ.

Ti z vás, kteří mají přístup na internet někde po ruce, se hned mohou podívat, jak to tam vypadá. Pro ostatní je tu stručný popis struktury této stránky, a až budete mít možnost, určitě nás nezapomeňte navštívit.

Stránka je koncipována tak, aby se stala užitečnou pomůckou pro pravidelné čtenáře. Předně tu najdete, vždy asi s týdenním předstihem, obsah následujícího čísla. V případě nejvýznamnějších článků si zde můžete přečíst i stručný popis, obvykle ve formě výňatku z textu. V této části, která je nazvaná Čísla, se můžete též vrátit do minulých vydání PSM (třeba vám ve sbírce schází) a přesvědčit se, zda by vás něčím nemohla zaujmout. Dále tu je oddíl PlayTest, kde najdete plné znění recenzí na nejlepší hry, které jsme doposud testovali, nic víc nic míň. Velmi užitečná se nám zdá být sekce Databáze. Zde najdete obrovskou tabulku, kde je abecední seznam všech her, o kterých pojednávaly články našeho magazínu od čísla 1 až dosud. Takže, když vás například bude zajímat, kde naleznete cheaty k *Nightmare Creatures*, hratelné demo *ISS Pro '98* nebo preview a recenze ke hře *Spyro the Dragon*, není nic jednoduššího, než si odskočit právě sem. Stránka též umožňuje přímý e-mail na naši adresu, představuje seznam spřízněných webových stránek plus odskoky na ně, prozrazuje pár zajímavých cheatů na playstationové hry a obsahuje další užitečné informace. Těšíme se na vaši návštěvu.







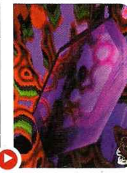


Design stránky je v souladu s časopiseckou grafikou. Barva je převážně laděná do tmavých odstínů.



Fluid

VS

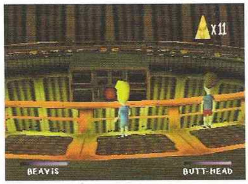


Music: MCFTP

POKUD MÁTE HUDEBNÍ VLOHY ANEBO JEN ZÁJEM SI POHRÁT JEN TAK PRO ZÁBAVU S DOBŘE ZNĚJÍCÍMI TÓNY, MOŽNÁ MÁTE PO PŘEČTENÍ TOHOTO ČÍSLA PSM PROBLÉM. VYBRAT SI NESEHNATELNÝ *FLUID* NEBO NESEHNATELNÝ *MUSIC*? TO JE OTÁZKA. NO, A ZDE JE TAKÉ ODPOVĚĎ:

NÁZEV HRY	*Fluid*	*Music: Music Creation for the PlayStation*
CENA	1690,- Kč	1990,- Kč
DISTRIBUTOR	SCEE	Codemasters
ČÍM SE DISTRIBUTOR UŽ PROSLAVIL?	Nevěříme, že by jste neznali něco z bohaté kolekce Sony. *Tekkeny, Cool Boarders, Bust A Groove* a tak dále... Jo, a mají také na triku něco, co se jmenuje PlayStation. To není špatná vizitka.	Mistři v kódování, jak příléhavý to název! Vzpomeňte na závodní skvosty, jako jsou *TOCA, Colin McRae Rally* nebo *Micro Machines V3*. A *Jonah Lomu Rugby* navrch. Nemají se zač stydět.
JAK TO FUNGUJE?	Delfíní elegán si to chvíli plave oceánským prostorem, kde sbírá zvuky tak, že plave nahoru, dolu, sem a tam. Později se vám tyto zvuky budou náramně hodit při mixování.	Hned od začátku vás čeká spousta tabulek, ikonek a grafů, ale nebojte se, vše se brzy v dobré obrátí. Zjistíte, že je to nejjednodušší způsob, jak dát dohromady vcelku obstojně znějící skladbu.
EXKLUZIVNĚ PRO PLAYSTATION?	Jasňačka.	Ano, ano, ano, ano.
NENÍ TO OBOJÍ NÁHODOU NA JEDNO BRDO?	Zde je možnost vytváření originální hudby méně variabilní. Vše, co od toho můžete čekat je taková relaxační, hodně oddychová moderní úleťárna. Možná vás po čase omrzí.	Tady se všechno bere jaksi víc vážně. Nehraje si to na hru, zato umožňuje všechno, co se dá s tóny na PlayStationu dělat.
NĚCO DALŠÍHO?	Můžete tu s nasbíranými zvuky mixovat v reálném čase, tzn. obměňovat jednotlivé samply během hudby.	Kromě hudby si můžete dosyta pohrát i s vizuálními efekty. Vytvoříte si tak moc pěkný klip k vlastní skladbě.
HODNOCENÍ V PSM	7/10	9/10
STOJÍ ZA KOUPI?	Je to na hraně. Jako druhý do party snad.	Je to dvojnásobně dobrá volba. Určitě.





Baví vás vtipkování dvou puberťáků za školou? Zbláznili jste se?

UHUH-HUH-UHUH...

BEAVIS A BUTTHEAD MÍŘÍ NA VÁŠ PLAYSTATION

Laciné vtipy o ženských ňadrech a poslech silácky přímočaré hudby jsou někdy považovány za duševní potravu pro intelektuálně méně vyspělou část lidstva. Přesto se zdá, že mnohým se to velice líbí.



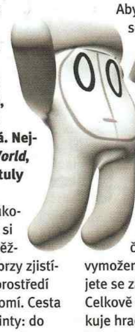
Taková jsou témata humoru Beavise a Buttheada, animovaných puberťáků z MTV - dívky s mohutně vyvinutým poprsím, hamburgery, soutěže ve vypouštění smradlavých pšouků a hardrockové videoklipy. Přichází to teď i na PlayStation, a to pod názvem *Beavis & Butthead Do the Hollywood*. Tato hra je ve skutečnosti filmovou licencí a prozrazené detaily působí jako nedodělaný scénář. O co vlastně jde? Tento „zábavný" párek podle příběhu nedávno dokončil svůj poslední film a v domnění, že je teď opravdu žádoucí hvězdou první kategorie, se vydal do Hollywoodu. Jejich výplatu však poslali domů a oni jsou zde zcela bez peněz, co teď? Hra vám umožní ovládat dvojici idiotů v trojrozměrném prostředí.

TEXTILNÍ AKCE



RUAKVICE JDE DO SVĚTA

Představujeme vám hru, v níž se ocitnete v roli nejoblíbenější součásti oděvu Michaela Jacksona. Podíváte se do Atlantidy, na karneval a také do kosmu. Ta hra se jmenuje *Glover* a asi už tušíte, že vám poskytuje věru nevšední příležitost stát se rukavicí. Avšak je to rukavice poněkud zvláštní, chybí jí totiž palec. Připadá vám to uhozené? No možná, ale hra je to, podle toho, co jsme viděli, naprosto skvělá. Nejblíže k ní snad stojí *Kula World*, tedy až na to, že tyto dva tituly jsou naprosto odlišné.



Co je tedy vlastně vaším úkolem? Postrkovat míč. Možná si řeknete, že na tom není nic těžkého ani světoborného, ale brzy zjistíte, že stále větší obtížnosti prostředí vám trochu schladí sebevědomí. Cesta k úspěchu vede přes různé finty: do míče můžete bouchat, házet s ním a dokonce na něm i poskakovat. Váš hlavní úkol je tento: najít šest chybějících krystalů, které jsou skryté v šesti světech. Tak například pravěká část je patrně z doby ledové (pěkně to tu klouže), jsou zde obrovské sněhové koule a hodně protivné prehistorické příšery.

Aby váš úkol byl přece o něco schůdnější, máte možnost proměnit míč do třech různých stavů. Je to těžká kuželková koule, kterou nejde kutálet do kopce ani s ní házet, ale hodí se výborně k proražení zdí a objevování skrytých prostorů. Pak je zde další metamorfóza, která se hodí pod vodu, a nakonec křišťálová koule, která umožňuje chytrým hráčům získat spoustu netušených vymožeností. Většinu času ovšem hrajete se základním skákajícím míčkem. Celkově vzato, *Glover*, kterého produkuje hračkářský gigant Hasbro, vypadá jako hra, o kterou bychom se měli zajímat už teď.

GALERIE TÝPKŮ

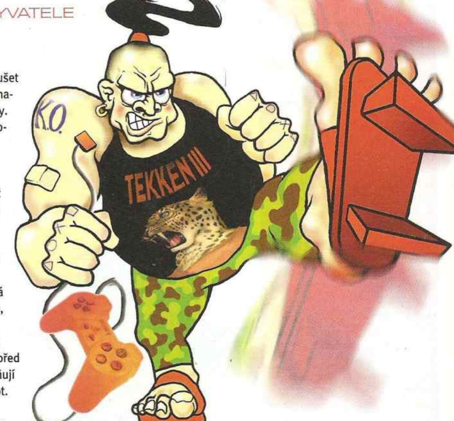
ŠESTÉ POKRAČOVÁNÍ NAŠEHO SERIÁLU PROFILUJÍCÍHO OBYVATELE PLANETY PLAYSTATION. TENTO MĚSÍC:

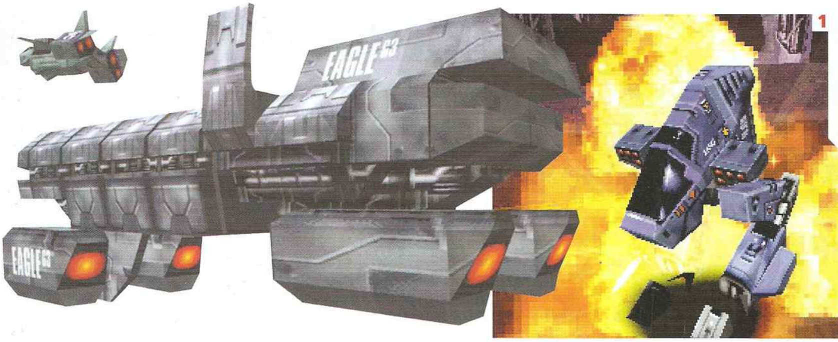
BOJOVKOVÝ FANATIK

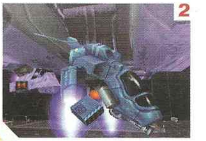
Znáte je, ty šílence do bojovek. Pohled zahleděný do dáli, náhrdelník ze sušených meruněk, které mají budit dojem uřezaných uší nepřátel...

Pochopitelně, že taková životní orientace má i své stinné stránky. Tak například sociální interakce je omezena na minimum - pouze na nějakou tu ránu. Je to sice od nich oběť, ale zdá se být nicotná, když si ji postavíte vedle duchovního zjevení, kterého se jim zčistajasna dostává, pokud dobře zvládnou nějakou zvláště vypečenou sekvenci úderů a kopů.

Jméno: Lei-Chang Dračí Tesák
Pravé jméno: Radek Pařízek
Věk: „Věk je západní pojem, který je důsledkem po staletí soustavného přehlížení skutečnosti reinkarnace v této zkažené kultuře."
Což v překladu znamená: V říjnu mu bude 26.
Proč se jen zbláznil do těch bojovek? Když byl ještě malé dítě, kulturně si ho získaly hlavně ty různé filmy pro pamětníky o pohraničnících a také ten známý hit Dalibora Jandy. Také se ovšem „na Rakousku" díval na seriál Kung-fu. Když pak o přestávkách ve škole začal zkoušet první kopy, jediným hmatatelným výsledkem jeho snažení bylo, že dostal nakládačku od kluka z vyšší třídy. Nicméně bojovým uměním (či alespoň ve video podobě) zůstal věrný, a proto mu patří šerpa mistra.
Mistra světa? Nikoli, pouze Říčan.
Sláva ho neláká? Bojovkoví fanatici jen zřídkakdy dávají své schopnosti na odiv v turnajích. Ale když se náhodou dva z nich potkají, pak je to něco jako Highlander.
Navzájem se nesnášejí, že ano? Přesně tak.
To je smutný příběh. Jak vlastně vypadá typický den takového člověka? Vstane přesně v pět, následuje 200 kliků, trochu sebemrskačství a pak snídaně: čirá voda, rýžová vafle a meditace. Hodí na sebe kimono, bojové kalhoty a pásek pobitý jehlanovitými cvoky, v heavymetalových kruzích známých jako pyramidy. Teprve poté může zaujmout dnes již tradiční pozici před svým PlayStationem, San. Čas utíká, prstů se zmocňují křeče, telefony nikdo nezvedá. Skutečně, dobrý život.
Záliby: *Tekken, Tekken 2, Tekken 3* a háčkování.
Nemá rád: Jednoduché bojovky, komické plošinovky, ty, kteří se vysmívají kung-fu, a Leonarda DiCapria - vypadá totiž jako holka.







[1] Jak vidno herní systém je do značné míry věrný prověřenému pojetí z prvního dílu hry.
[2] Tak se s tím nepackej.



PROFIL

Stuart Wheeler

■ **Zaměstnání:** vedoucí herní designér u Psygnosis

■ **Popis práce:** koordinace všech aspektů designu hry, schopnost vidět vše v celku a zajištění toho, aby celá směs jednotlivých elementů hry fungovala. Designování hry není práce pro jediného člověka, je to týmový proces, ale potřebujete někoho, kdo bude dávat pozor, jestli se příliš neodchylujete od původního plánu, a spojovat všechny nápady do souvislého celku. V *G-Police: Weapons Of Justice* jsem tím někým já.

■ **Historie v oblasti her:** Byl jsem jedním z designérů pracujících na původním *G-Police* a předtím jsem byl jen posedlým hráčem her.

■ **Vlivy na tuto hru:** *X-Wing/Tie Fighter* - struktura misí *G-Police* je jimi hodně ovlivněna. *Metal Gear Solid* nás inspiroval hlavně ve výtvarné oblasti. Také *Einhänder*, *FFVII* a *FFVIII* - díky nádherným zvláštním efektům. A samozřejmě také původní *G-Police*.

■ **Nejoblíbenější hra:** To je těžké, asi *FFVII* pro stylovost a několika měsíční zážitek, jež mi loni poskytla. Ovšem hrou, ke které se stále a rád vracím je *Tobal 2* od Squaresoftu, bojovka s neuvěřitelnou hloubkou. Je těžké pochopit důvody, proč byla vydána pouze v Japonsku.

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Policajti s přízviskem G jsou zpátky a přicházejí bránit spravedlnost.





[1] Hrátky s blesky aneb novodobý Zeus. [2] Kamery poskytují nejrozmanitější úhly pohledu.

Styl: 3D-střílečka
Distributor: Psygnosis
Výrobce: Psygnosis
Datum vydání: duben

Zatýkání excentrických kriminálníků asi nikdy nebude hračka. Tentokrát však naštěstí máte na jejich přesvědčování, aby ochladli a potichoučku vás následovali s rukama v poutech, docela pěknou balistickou škálu kovových mašinek. Nebo je můžete, jak říká Stuart Wheeler z Psygnosis, prostě odprásknout.

G-Police: Weapons Of Justice - to je jen rozšíření původní hry o nové úrovně?

Ne! Vlastně ano i ne. Je tu 30 nových úrovní, pět různých dopravních prostředků, zcela nová a vylepšená města, více než 25 zbraní, více nepřátel, propracovanější AI, zcela nové speciální efekty, nová hudba...

Povyprávějte nám o nových strojích. Jak který funguje?

Jsou to Havoc a Venom (z *G-Police*) a nově Rhino, Raptor a Corsair. Havoc a Venom jsou rychlé, bezvadně ovladatelné vrtulníky a jejich hlavní předností je rychlá reakce a silná obrana proti vzdušným hrozbám. Venom je ještě rychlejší a ovladatelnější model. Rhino je svižné obrněné pozemské vozidlo, které se bezpečně a pohodlně dokáže proplést hustou městskou dopravou. Lze s ním rozvážet pohotovostní jednotky. Není ovšem vhodný pro boj s létajícími protivníky. Raptor je těžce obrněné pozemské vozidlo, které má omezené pohybové

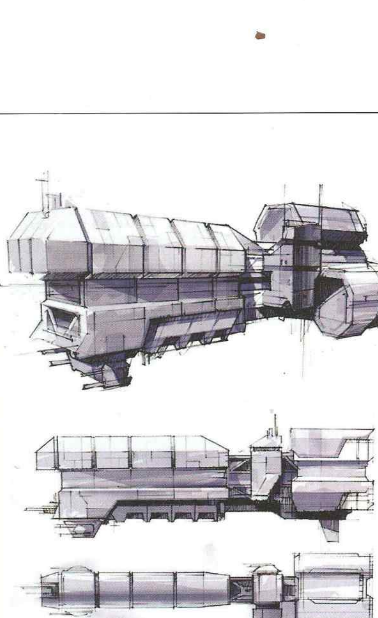






schopnosti, ale obrovskou palebnou sílu. A nakonec Corsair. To je progresivní mnohoúčelová bojová loď používaná zejména v kosmickém prostoru, i když funguje i v atmosféře jako letadlo.

Předešlá hra byla, co se zvládání ovládání týče, trochu záludná. Co jste v tom udělali?
Ovládání prodělalo generálku. Jednou z důležitých změn je zavedení možnosti samo-zpomalovací funkce, která přibrzdí plavidlo, když vyndáte tzv. akcelerační klíč. Pro některé méně zkušené hráče bude možná neustálé regulování rychlosti pomocí klíče poněkud obtížné, ale v některých situacích, když takto snížíte rychlost, budete mít o starost méně.







[1] Nová loď Corsair je dobře ovladatelná a pekelně rychlá. [2] Starý model Havoc stále ještě pořád dokáže rozpoutat slušné inferno.

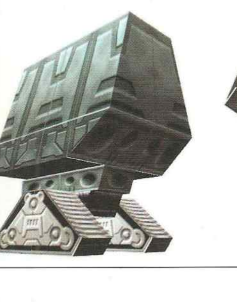
Je i tato hra založená na misích? Popište nám vaši nejoblíbenější.
Mými favoritkami je několik počátečních misí, kde jsme museli brát v úvahu postupnost učení a přitom udržet zábavnost a rozmanitost. A toho jsme dosáhli včleněním vysvětlujícího textu, který se objevuje na obrazovce při prvních jízdách s každým novým vozidlem.Text může být vypnut, pokud chce hráč misi navštívit znova nebo si na nové vozidlo troufá sám.

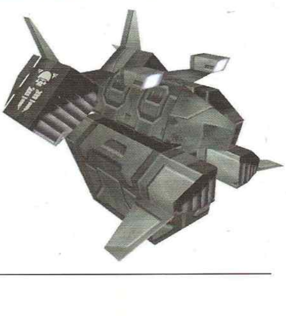
Povězte nám něco o nejnovějších zbraních.
Nejoblíbenějšími zbraněmi několika členů týmu jsou stíhací rakety HKIIr, kterými disponuje Raptor. Jsou to drobné rakety odpalované v salvách po osmi, které v letu opisují neuvěřitelné křivky. Když zničí svůj cíl, poletují kolem a hledají si další. Kromě nich je tu spousta nových děl, raket a střel.

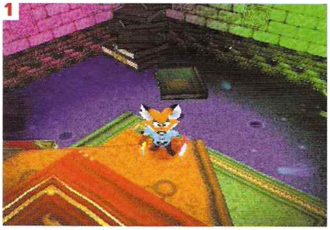




[1] Jak se sem Airwolf dostal? [2] Shromážděte pozemní síly, v potížích při zatýkání se budou hodit.















[1-3] Přepínání kamery umožňuje atraktivní pohledy na svět pulzující životem. [4] Láva plus srst je silně aromatická a bolestivá kombinace. [5] Co to číhá pod schodištěm?

PROFIL



James Smith

- **Společnost:** Psygnosis (Camden Studio)
- **Zaměstnání:** designér
- **Popis práce:** výstavba úrovní, řešení potíží, plánování logiky konverzace, herní dema, hlavolamy a design prostředí...
- **Historie v oblasti her:** Některé z nejhorších PC titulů, které kdy byly seslány na lidské pokolení. Třesu se při pouhém pomyšlení na ně, a proto je raději nejmenujme. Teď, díkybohu, pracuji na PlayStation se skvělým týmem.
- **Vlivy na tuto hru:** *Croc, Crash, Zelda* a trošičku *Tomb Raider*.
- **Nejoblíbenější hra:** *Wipeout, Rayman, ISS Pro '98, Sensible Soccer, Blast Radius, Soul Edge.*

KINGSLEY

Zatímco David Copperfield je mazaný jak liška, Kingsley liška doopravdy je.

Styl: 3D akční adventura
Distributor: Psygnosis
Výrobce: Psygnosis
Datum vydání: březen

Zapomeňte na chvíli na pubertální draky, krysy malabarské a hlavně na ještěrčí cinefily. Na PlayStation totiž přichází lišák Kingsley, nový zvířecí drzounek do party. Ale není to náhodou tak, že do stále stejné hry je dodán jen čerstvý kožich? James Smith z Psygnosis to vehementně popírá...

Popište hru 100 slovy:
Království hojnosti ovládl zlý hlodavcovitý kouzelník jménem Bad Custard. Ten ukradl královninu knihu kouzel a čáry v ní zaznamenané zneužívá k tomu, aby přeměnil Věrné rytíře v jejich zlé opaky. Kingsley bude muset kličkovat mezi kanóny, drtícími balvany, bzučícími motorovými pilami, skákat přes proudy lávy a kyselin a řešit spoustu záludných hlavolamů, ve srovnání s nimiž vypadá *Tomb Raider* jako procházka růžovou zahradou. Bude muset bojovat se zvrácenými nepřáteli, jako jsou zabijácké velryby ozbrojené obrovskými palcáty a armáda krys, které mají dlouhé luky. A bude muset také vypátrat, kdo vesničanům otrávil kořínkové víno a řešit další podobné dramatické úkoly.





[1] Ten modrý týpek si zřejmě myslí na liščí masíčko. [2] Sorry, kámo, jsem na odchodu.

Takže Kingsley je lišák. Jak to s ním tedy vypadá?
Kingsley je mladý osiřelý lišáček. Jeho osud drží klíč ke šťastné budoucnosti Království hojnosti. Musí se stát Věrným rytířem a procestovat vzdálené kouty Království hojnosti, aby zachránil kouzlem zotročené Temné rytíře a přivedl zlého čaroděje Bada Custarda před soud.

Obsahuje hra nějaké významné nové prvky hratelnosti? Je *Kingsley* něčím výjimečný?
Kingsley si mnohem více všímá svého bezprostředního okolí než ostatní postavičky, se kterými jste se mohli setkat dříve. To znamená, že Kingsley se dívá na užitečné předměty, zloduchy a postavy v okolí a navádí hráče k důležitým objektům, které se mohou nacházet i mimo obraz. Systém útočných komb je velice chytrý a od hráče vyžaduje víc, než jen proběhnout kolem nepřítele a divoce kolem sebe mlátit. Paradoxně mi tento prvek





Žádný nepřítel, žádná láva. Tak to má být.



několikrát pomohl najít scházející objekty, které otvíraly další cestu. Musíte používat štít, abyste vykryli útoky nepřátel a pak jim je rychle oplatit, dokud jsou zranitelní. Zjistili jsme, že tak dosáhnete skutečně špičkové hratelnosti.

Čím má hra lidi motivovat, aby to zkoušeli znovu?
Kdo jiný by zachránil Království hojnosti, když ne vy?

Na kterých hrách pracoval tým za *Kingsleyem* v minulosti?
Pokud jde o tento tým, je to naše první společná hra, ale můžeme říci, na čem dříve pracovali někteří naši chlapci: Scott, náš hlavní výtvarník, byl také hlavním výtvarníkem u *Croca*. Pete, hlavní programátor, pracoval na *Microcosmu*.

Proč by virtuální rváči měli dát hře *Kingsley* přednost před všemi ostatními chodícími bojovkami?
Nejblahodárnějším prvkem hry *Kingsley* je to, že se jedná o kombinaci existujících žánrů. Je to vzrušující propojení plošinovky, adventury a průzkumné hry, kde nechybí rychlá bojová komba. Tato kombinace nám umožnila vytvořit produkt s obrovskou rozmanitostí hratelnosti.

Můžete přiblížit strukturu hry, množství úrovní a podobně?
Vnější svět Království hojnosti je rozvržen do několika malebných venkovských oblastí a každá z nich má určitý problém, který musí Kingsley zvládnout, jak nejlépe umí. V každé z těchto oblastí je kdesi umístěno značné množství žalářů, které musí Kingsley prozkoumat a zlikvidovat dozorce uvnitř. V každé vesnici se také nachází hrad, v němž je Temný rytíř, kterého musíte porazit a přeměnit zpět na Věrného rytíře. Jak hra pokračuje, musí Kingsley nacházet způsoby, jak se do těchto tajemných pevností dostat.

Povězte nám o hře tajemství, které jste nikomu neprozradil.
V hlubinách ruin hradu Reggie je lednička a uvnitř jsou uvězněny mluvící celer a mrkev! Po Kingsleym jsou to moje nejoblíbenější postavičky ve hře.



***Kingsley* má, jak se zdá, také kraby. Lépe se jim vyhnout - pozor na kleštičky!**



Hry Psygnosis poslední dobou vyvolávaly smíšené pocity, ale nyní firma přichází s dalším průkopnickým hitem.



***Rollcage* funguje díky skvělé volbě závodění ve dvou.**

Wipeout. *Formula 1. Destruction Derby.* Psygnosis mají tradici ve vytváření novátorských závodních her pro PlayStation. Her, které spoluvytvářely širší definici tohoto žánru a výrazně pomáhaly vyšplhat konzole Sony na pozici celosvětové jedničky. Nyní, díky úsilí designérského týmu Attention To Detail, přichází znovu s dalším závodním titulem a opět revolučním. *Rollcage* je skvělá zábava, což je také její nejdůležitější kvalita. Je to především šíleně rychlé závodění. Je to o pedálech na podlaze. Ještě nikdy v životě jste neviděli hru, která by působila dojmem tak smrtící rychlosti jako tato. Ve vašich malých, ale perfektně formovaných vozidlech se můžete ukrutně rychle prohánět po velmi zajímavě ztvárněných tratích. Ale tím zábava nekončí. Můžete také získávat různé zbraně: například rakety, které se používají k sestřelení soupeřících vozítek nebo proměňování budov kolem trati v hromadu kamení. Jsou tu také naváděné rakety, které se pověsí na vedoucího závodníka a posléze mu trochu přitopí. Najdete tu elektrická lasa, která chytnou auto před vámi a odhodí ho za vás. Jsou tu všemožné štíty a urychlovače. Je tu zbraň, která kolem vašeho auta rozestře oslepující světlo a znesnadní řízení všech ostatních vozidel, která se dostanou do jeho dosahu. A je tu také naše nejoblíbenější: trojitá destrukční střela, která odstraní všechno, co je před vámi, a při chytrém použití zasáhne několik much jednou ranou.

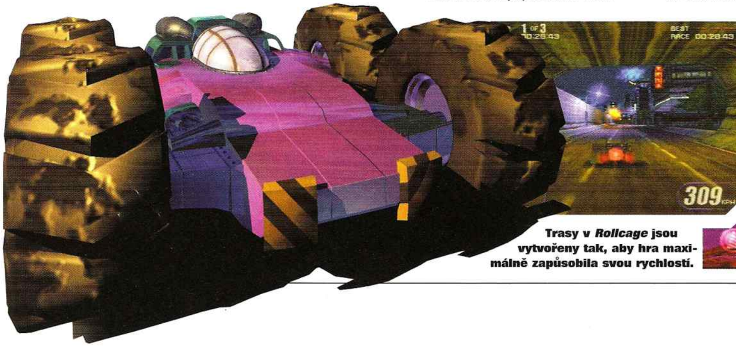








Staré videoherní klišé č. 427: „Na obrázcích to tak nevypadá, ale měli byste [vložte název hry] vidět v pohybu."



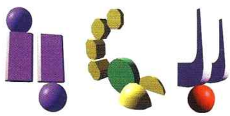


Trasy v *Rollcage* jsou vytvořeny tak, aby hra maximálně zapůsobila svou rychlostí.

■ VÝROBCE:	Attention To Detail	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Psygnosis	■ STYL:	závodní
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben '99	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

NA TRATI

Když hrajete v režimu pro jednoho hráče, závodíte ve třech soutěžích. Musíte vyhrát první, abyste se kvalifikovali do druhé, a vyhrát druhou, abyste se kvalifikovali do třetí. Chcete vědět něco o tratích? Vydejte se na naši exkurzi...









GEMINI LEAGUE



Název trati: Paradise
Povrch: asfalt
Oblast: Harpoon
Popis: Přímočarý úvod do hry. Jednoduchá, rovná trať. Je prakticky nemožné tady prohrát, tedy pokud nejste totální nemehlo. Pro zábavu přidáno několik skvělých, vysokých budov, které se nad ní kymácí.



Název trati: G-Force
Povrch: asfalt
Oblast: Saphire Springs
Popis: Působí komplikovanějším dojmem, ale je to pořád hodně lehká trasa. Představí vám první tunel. Odtud také jméno. Je to dobré místo pro trénink budoucích okamžiků, kdy budete „tancovat po stropě".



Název trati: Contact
Povrch: štěrk
Oblast: Outworld
Popis: Tady se začínají dít podivné věci. Na cizí planetě (podívejte na meteorický déšť) začnete s náročnějším závoděním. Je tu výběr alternativních úseků pro ty, kteří dávají přednost prudkým převýšením.

SCORPIO LEAGUE



Název trati: Daytona
Povrch: štěrk
Oblast: Saphire Springs
Popis: Spousta oblých linií dominuje trati, která je oživena mohutným skokem, parkem soch (chcete se konečně stát opravdovým slonem v porcelánu?) a, jak název napovídá, sekcí na pláži, kde jsou kolem rozmístěny skvělé power-upy.



Název trati: Park life
Povrch: asfalt
Oblast: Neoto
Popis: Hladká, rovná a velice rychlá městská dálnice. Hojnost tunelů láká k jízdě hlavou dolů a občasné budovy se míhají kolem vás velice uspokojivým způsobem. Pátrejte po skrytém nadjezdu!



Název trati: Frontier
Povrch: štěrk
Oblast: Outworld
Popis: Velkolepě zakřivený tunel je první atrakcí na této překrásné trati. Je tu také nebezpečné rozdvojení (a dilema): máte jet vpravo a vydat se spodní delší silnicí, nebo jet vlevo a pokusit se o obří skok, který musí být perfektně proveden?

TAURUS LEAGUE



Název trati: Smugglers
Povrch: štěrk a asfalt
Oblast: Harpoon
Popis: A teď už si můžete hrát s velkými chlapci. Křivolaká točitá trať a nemilosrdně hrbolatý povrch vás vedou kolem doků. Zkuste se nalodit na loď a možná dostanete zvláštní prémii.



Název trati: Eruption
Povrch: roztavená láva
Oblast: Outworld
Popis: Tato trať se několikrát rozděluje, a vy se v každém kole budete muset dvakrát rozhodovat na křižovatce. Díky úzkým i širokým zatáčkám je to trať, která je pro skutečného závodníka odměnou. Ostatní však ať se mají na pozoru!



Název trati: Area 51
Povrch: sníh a asfalt
Oblast: Saphire Springs
Popis: Tenhle závod začíná skoro hrůzostrašně a jako totální chaos, ale až vy a vaši milí protivníci zničíte několik desítek zaclánějících stromů, bude všechno mnohem jednodušší. Snažte se a hlavně neztraťte kontakt se špičkou.



Název trati: Cross Over
Povrch: asfalt
Oblast: Neoto
Popis: Další nadjezdový speciál ve městě Neoto, ale tenhle obsahuje zákeřné úseky a skoky, které vás a vaše kolegy soupeře donutí předvádět kousky podobné motocyklové show. Připravte se na vzdušné kolize.

JEZDCI VŠEHO DRUHU

Různé postavy, různé dovednosti. Zatímco jiné hry dávají jen pocit volby, která ve skutečnosti nijak zvlášť neovlivní styl vaší jízdy, volba různých postav a aut v *Rollcage* bude hlavní součástí vaší taktiky. Vybírejte pozorně.



Jet: Je trochu nerozhodná.



Lenny: riskující povaha.



Leon: moudrá síla.



Lothar: efektivní jezdec.



Ria: Jezdí na jistotu.



Toni: dobrý v terénu.



Je to temná, ale velmi krásná hra. Na pultech prodejen by se měla objevit už v dubnu. Je na co se těšit.

Prvních pár her s *Rollcage* budou nad zvukový doprovod hry dominovat vaše „oooh!" a „aaah!" a „jééé!", které budete vykřikovat v závrati z extatické rychlosti. Pak se postupně začnete sžívat s ovládáním a nakonec budete řídit jako profíci. Teprve pak si začnete zvykat používat zbraně a mnohé rozmanité taktiky, které můžete při své jízdě využít. *Rollcage* se může hrát jako hra pro jednoho hráče, ale opravdovou špičkou v nabídce se stala díky režimu pro dva hráče s rozdělenou obrazovkou. Dlouhé večery, obyčejně trávené pitím v místním baru, budou nahrazeny projížďkami na této trati. I ten nejunuděnější herní novinář bude prosit o ještě jeden pokus. Hra se v režimu pro dva hráče nezpomalí, fakticky si za chvilku ani nevšimnete, že máte k dispozici jen polovinu obrazovky.





A právě v těchto soubojích muže proti muži se značně projeví taktika zbraní. Jeden z oblíbených kousků je využití rakety, která se výhradně zaměří na vedoucího závodníka. Když jste ve předu a váš soupeř na vás tuto bestii vypálí, jste varováni stále zesilujícím zvukem „píp-píp-píp". Pokud ve vhodný moment dupnete na brzdy a schováte se za roh, proletí střela vašeho nepřítele kolem. Pak se on stane vedoucím hráčem hry, a tudíž i cílem pro raketu. Jednoduše se znova rozjeďte a počkejte, dokud nebude sestřelen z trati - biblická spravedlnost v ryzí podobě.

Rollcage obsahuje 11 tras pro jednoho hráče, plus tři speciálně vytvořené pro režim pro dva hráče a spoustu dalších skrytých, z nichž jsou mnohé k dostání za peníze, které si můžete ve hře vydělat. Odlišnost tratí je další silnou stránkou, protože každá disponuje vlastními zákeřnostmi a tajemstvími, takže vás *Rollcage* zaměstná na celé měsíce.

Steve Faragher









Jak vidíte, najdete v nabídce spoustu rozmanitostí, co se prostředí tratí týče. A jsou tu také skryté tratě.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Vypadá fantasticky rychle.
- Spousta taktiky při hraní.
- A říká se, že k ní bude skvělá hudba.

MINUSY

- Je to další závodní hra.
- Ehm.
- Podívejte, je velice působivá.
- Opravdu nemůžeme přijít na další nedostatek.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Je to od Psygnosis velice milé (nebo cynický obchodní trik), že s vydáním více méně dokončené hry počkají až po Vánocích, a dají vám tak čas, abyste si na ni stačili našetřit. Každý normálně uvažující majitel PlayStation ji totiž bude chtít. Garantujeme.

■ VÝROBCE:	Konami	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	Konami	■ STYL:	tancovačka
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben '99	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



V hlavním stanu PSM nastal čas juchání poté, co *Beat Mania* - nový DJský simulátor od Konami - probudil mixařské ambice, které se nám dařilo doposud skrývat.





[1] Co to je? [2] Animovanou postavu by možná zvládl i ZX Spectrum.

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Může ji hrát kdokoliv.
- Melodie nejsou špatné. Dokonce se tu najde i několik klenotů. Vážně!
- Vychází na dvou CD.

⊖ MINUSY

- Napůl strávený a vyvržený hovězí guláš má na pohled vyšší úroveň estetiky.
- Big in Japan, ale co tady?
- Z programátorského hlediska, fušeřina.
- Chybí jí kouzlo *PaRappy* a *Bust A Groove.*

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

O *Beat Manii* můžeme mluvit jako o konečném produktu. Neočekáváme v přepisu do evropské verze žádná obrovská překvapení. A to je škoda. Kéž by firma Konami zkombinovala špičkovou hudební úroveň *Beat Manie* a její roztomile jednoduché požadavky s trochou vizuální jiskry.

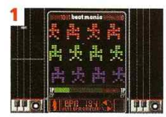
Nesmělý mládenec jménem *PaRappa* si to hopsal a rapoval v doprovodu mistra pohybu a řízného slova pana Cibuláka. Polovina světa pak trávila měsíc svého drahocenného času nesmyslným mumláním slov Kick-Punch-Jump. Druhá polovina zmateně přihlížela a dávala tomu tři z deseti. Všichni však uznali, že na světě se objevil nový herní žánr.

Beat Mania od Konami se pohybuje ve stejných kolejích jako *PaRappa*, jde totiž o jakýsi simulátor DJe s podobným systémem ovládání. Nemůžeme říct, že je lepší nebo horší - je prostě jiná. S pomocí velkého množství melodických útržků, natažených z cédéčka, musíte za pomocí joypadových tlačítek vytvořit přijatelný doprovod k hlavnímu rytmu. Instrukce na obrazovce napovídají, kdy zmáčknout které tlačítko. Když budete reagovat správně rytmicky, všechno bude pěkně melodické a hodnocení a úroveň porostou úměrně tomu, co předvedete. Když však budete mlátit do joypadu jako hluchý hudební antitalent, výsledek bude logicky přesně opačný. Nepovedená mixovací vystoupení virtuálního DJe budou po právu odměněna jednohlasným „Bůů" z hrdel virtuálního publika.

Hra jako *Beat Mania* pochopitelně žije a umírá dokonalostí svého hudebního vybavení. A na tuto adresu máme několik pochval i stížností. I když obecně nejste velkým fanouškem diskoték, melodie, které hra obsahuje, se opravdu dají poslouchat a uši je snadno přijmou. Podobný kompliment však nemůžeme vypustit o veskrze (snad úmyslně?) chatrné vizuální stránce *Beat Manie*. Během každého konkrétního kola hry se na samostatném panelu vlevo na obrazovce objevují instrukce o tlačítkách. Ale jinak tu nenajdete žádnou podobnost s půvabem originální grafiky hry *PaRappa the Rapper* a ani jediné FMV s tancujícím davem. Vaše vystoupení je ohodnocováno jednoduchým grafem. Pokud dobře vychytáte všechny ty scratche, akordy a basy, můžete očekávat, že se objeví strmá linie. V opačném případě, když je vaše mlácení do tlačítek méně oduševnělé, rovná čára potvrdí váš status nešiky. Úspěch vám pomůže pokročit dál, do další úrovně.

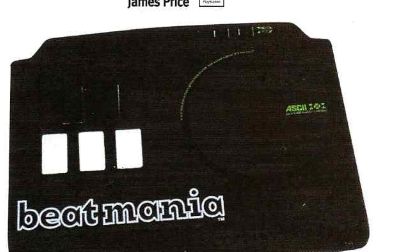
Nejlepší vlastností této hry je, stejně jako v případě *PaRappy*, to, že si ji může vzít a zahrát kdokoliv. *Beat Mania* se i přes nízkou úroveň grafiky a nenáročnou podstatu hratelnosti může stát překvapivým hitem.

James Price





[1] Stylové? Nebo jen hrozně ošklivé? My se klaníme ke druhé variantě. [2] Zrovna hraje moc pěkné reggae, ale vy to asi neslyšíte, co?



Ovladač od Konami simulující gramofon se v Japonsku vyprodal v den vydání hry. Zatím není známo, zda bude k dostání i u nás.



METAL GEAR SOLID

Tekken 3, Resident Evil 2, Gran Turismo... Jedna hra má šanci být lepší než tyhle všechny. Už je skoro tady...







[1] Když stojíte u zdi, kamera se spustí dolů a vy vidíte, co je za rohem. [2] Náš hrdina (který se zhostil úkolu) dosáhl vrcholu příslušné věže. [3] A zjistil, že tu na něj čeká překvapení. [4] Když uvidíte tohle, pak je šance, že přežijete nulová.

Zapomeňte na rozmluvy o tom, proč to nestihlo Vánoce. Zapomeňte i na diskuse o tom, proč je Evropa vždycky až na ohořelém konci rozvrhu vydání. Soustřeďme se na *Metal Gear Solid*, který se připravuje nyní pro vstup na evropské pulty. My bychom vás tento měsíc chtěli připravit na apokalypsu v podobě recenze *MGS* v příštím PSM. Možná jste četli různé články o *Metal Gear Solid*, recenze plné řečí o tom, že je velice, velice dobrá, ale vězte, že doposud všechny zkušenosti vycházely z NTSC verze. Jedině PSM bude recenzovat plnou evropskou PAL verzi v příštím čísle. Bude to skutečně ta verze, kterou si budete kupovat. Navíc si budete brzy moci vyzkoušet i exkluzivní demo na našem CD.

Začněme pozadím příběhu pro *MGS*-panice. *MGS* obsahuje nápadnou story o Solid Snakeovi, což není nikdo jiný než nejobávanější žoldácký speciální agent na světě. Zastihneme ho ve chvíli, kdy je svým bývalým velícím důstojníkem Donaldem Andersonem vytržen z odpočinku, aby ještě jednou a naposled zachránil svět. Jednotka speciálních sil Foxhound, Snakeova stará jednotka, se zmocnila skladu jaderných zbra-



■ VÝROBCE:	Konami	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	Konami	■ STYL:	špionážní akce
■ DATUM VYDÁNÍ:	únor '99	■ POČET HRÁČŮ:	1

1


[1] Na začátku hry musí Snake najít cestu dovnitř na základnu a přitom během tohoto procesu nevzbudit pozornost stráží. [2-3] Když se Snake opře o zeď, může se skrýt před zraky procházejícím (hloupým) strážím. [4] Vítejte uvnitř svatyně Metal Gear. [5-6] Ocelot mučí Snakea. [7] Meryl v průběhu hry často Snakeovi pomáhá.

2


3


4


5

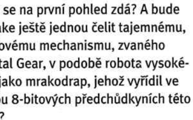

6


7




ní někde v zapadlém koutu Aljašky a drží s její pomocí svět v šachu. Snakeovým úkolem je infiltrovat se na základnu, překazit spiknutí a zachránit dva vysoce postavené civilisty držené jako rukojmí. Navíc Andersonova dcera Meryl, která byla jako agentka vyslána na základnu, je chycena při přepadení, a může být také ve smrtelném nebezpečí. Co ho na základně čeká? Je za touto misí víc, než se na první pohled zdá? A bude Snake ještě jednou čelit tajemnému, bojovému mechanismu, zvaného Metal Gear, v podobě robota vysokého jako mrakodrap, jehož vyřídil ve dvou 8-bitových předchůdkyních této hry?

1


2


[1-2] Snake je idolem všech dam na Codecu.

Snakeovi asistují velitel Donald Anderson a technický specialista Mei Ling, kteří jsou s ním v pravidelném kontaktu přes Snakeův Codec, což je miniaturní rádio uvnitř jeho ucha. Snake má také radarový systém Solition, který ukazuje jeho pozici a pozice nepřátel na ukazateli nahoře vpravo na obrazovce. A co je důležitější, ukazuje také hlídající stráže a bezpečnostní kamery, a tak umožňuje Snakeovi vyhýbat se jim a proplížit se nepozorován. Tradiční akční styl „protluč se dovnitř a zabij vše, co se hýbe“ v *MGS* vyústí v ostudné fiasko a rychlou smrt. Snake je nebezpečně přečíslen, a tak musí mnohem více než na rychlé prsty na spoušti spoléhat na své schopnosti plížení, kamufláže a úkrytu. Dodejme, že ve hře jsou části, kde se upoutání pozornosti prostě nevyhnete a zbraně vám pak zajistí spoustu uspokojujícího střílení.

Většinu času se na Snakea díváme z bizarní, téměř ptačí perspektivy jako v *Tomb Raiderovi*, ale s kamerou asi tak o 6 metrů výš. To ovšem není žádný programátorský trik, jehož pomocí by se mohlo redukovat viditelné prostředí. Můžete se kdykoliv přepnout na pohled Snakeovýma očima, abyste se mohli dobře rozhlédnout kolem, což vám umožňuje dobře si prohlédnout bezprostřední okolí a ne jen to, co je před vámi. K dalšímu přepnutí úhlu pohledu

TRADIČNÍ AKČNÍ STYL V *MGS* VYÚSTÍ V OSTUDNÉ FIASKO A RYCHLOU SMRT.

[1-2] Bitva s Psycho Mantisem je jednou z nejzáludnějších, protože ta gumová zrůda na vás psycho-kineticky hází nábytek.





ZPŮSOB, JAKÝM SE KAMERA RYCHLE A EFEKTIVNĚ PŘEPÍNÁ A POHYBUJE KOLEM, JE ZÁZRAK, KTERÝ STOJÍ PROSTĚ ZA TO.

dojde vždy, když se Snake přitiskne zády ke zdi (jde to velice jednoduše a přirozeně). Tehdy se kamera spustí do výšky hlavy a ukáže nám velkého Snakea v popředí a to, co ho čeká za rohem. Způsob, jakým se kamera rychle a efektivně přepíná a pohybuje kolem, je zázrak, který stojí za to. Nikdy se vám nestane, abyste neměli ten nejlepší možný pohled.

Hra se skládá z obrovských oblastí s jedním vchodem (kde začínáte) a obvykle více východy, které vedou do dalších oblastí (kam se musíte dostat). Každá úroveň je sama o sobě dobrodružstvím. Ať už jde o sklad raket hlídaný strážemi a bezpečnostními kamerami nebo rizikové minové pole pokryté sněhem, Snake si vždy musí najít cestu skrz a často se mu cestou podaří odhalit něco nového ze skvělé a pravidelně se odvíjející zápletky hry. Je to nejlepší videohra všech dob? Uvidí se příští měsíc.

Daniel Griffiths

PSM NÁZOR

PLUSY

- Skvělá grafika.
- Fantasticky originální.
- Neustále překvapující.

MINUSY

- Příliš krátká?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Americká NTSC verze (o níž je zde řeč) zdvojnásobuje potěšení z japonské hry díky anglickým dialogům a textu. Otazníky se už jen vznášejí nad kvalitou konverze do PALu a diskutabilní životností hry. Všechno se ukáže příští měsíc.

HIDEO KOJIMA

S blížícím se vydáním *MGS* v Evropě se PSM opětovně setkal s Hideo Kojimou, producentem hry a hlavním organizátorem všeho kolem *Metal Gear*...







[1] Kojima laškuje s modelem *Metal Gearu*. [2] Mohl by být o něco větší, co? [3] Tým *MGS* ve své pracovně.

***Metal Gear* se už stal celosvětovým úspěchem. Potěšilo vás, jak to všechno nakonec dopadlo?**

Jsem šťastný, že si *MGS* vede velice dobře nejen doma v Japonsku, ale i v zámoří (momentálně pouze v USA). *MGS* byl mým velkorozpočtovým debutem. Až dosud měly všechny moje hry mnohem menší. A tohle je také moje první celosvětově distribuovaná hra.

Jste v neustálém kontaktu s hráči, kteří vaši hru vlastní? Co vám říkají?

Reakce byly mnohem lepší, než jsem čekal. Trochu mě to překvapilo, protože jsou až příliš kladné. Tato hra samozřejmě fanoušky přitahuje (řekněme tématem a žánrem), ale překvapilo mě, že se *MGS* zalíbila i tolika ženám a mladším hráčům. V Japonsku jsem dostal několik námitek, že polygony jsou hrubější než v *Resident Evil* nebo *Final Fantasy VII*.

Existují fanoušci, které byste raději neměl? S nějakými podivnými způsoby?

Například jeden člověk, který působil v nějaké obskurní organizaci, jménem Japonská armáda národní sebeobrany. Poslal mi celou hromadu svých fotografií, na nichž pózuje bez trička s modelem zbraně v rukou. Byly to bláznivé obrázky. V dopise mi napsal „Použijte mě jako Snakea!" a sáhodlouze popisoval, jak skvělou má fyzičku. Přál bych si, aby tento druh agresivních lidí vybil své hrdinství (sklon k násilí) ve hrách, jako je *MGS*.

Když se pustíte do útoku proti Psycho Mantisovi, obrazovka zčerná a vpravo nahoře se objeví „Hideo". Co to vlastně má znamenat? Mnozí hráči si dokonce mysleli, že se jim pokazila hra nebo televize!

Je to důsledek psychokinetického útoku Mantise, který chce hráče napálit. V bitvě je mnohem lehčí zaútočit na rozum, než na tělo. Když se lidé nechají napálit hideovským trikem Mantise, chtěli jsme, aby se hráč alespoň zasmál, než si uvědomí, že byl napálen.

Jaký byl nejrychlejší čas na dokončení *MGS*, o kterém jste se doslechl? A jaký čas je průměrný?

Jeden člověk z mého týmu ji dokončil za hodinu a půl. Průměr je asi osm až deset hodin.

Hra si je, jak se zdá, nějakým způsobem vědoma hráčova konání a umísťuje předměty





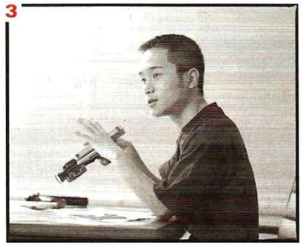




[1] Svezte se dolů. [2] Muž s velkou zbraní. [3] Blížíte se ke Gearovi!







[1] Motosada Mori je vojenský poradce *MGS* a seznamoval tým s nejnovější technologií. [2] Zrovna probíhají poslední úpravy pro PALovou verzi. [3] Yoji Shinkawa je muž, který má na svědomí výtvarnou práci a celkový vzhled *MGS*.

tak, abyste si je mohli vzít, když běžíte ven. Je to jen naše fantazie?
Ne. Hra opravdu ví, jestli má hráč nějaké předměty nebo ne. Jejich umístění se podle toho mění.

Bylo řečeno, že toto je první hra, která opravdu ví, že je videohrou, například doporučení, jak často jste si vaši hru nahrávali, psycho-kinetické vibrace padu, přenesení ovládání na druhý port (Mantis), hrozba, že budete muset hru od nějakého místa kdesi na začátku opakovat, instrukce jak hrát sekvenci mučení (Ocelot) a tak dále. Pro mnoho hráčů to byl psychicky vysilující a nevšední zážitek. Máte k tomu nějaké poznámky?
Je to otázka toho, kde jste si vytyčili hranice světa virtuální reality. Normální hry omezují svět na to, co se děje na monitoru. V *MGS* je součástí tohoto světa virtuální reality jak monitor, tak herní konzola a obal.

A protože je tréninkový režim v modu Virtual Reality, je to, jako byste řekli, že hra je skutečná a část počítačové hry je jen trénování. Je to další příklad originality světa v *MGS*?
Ano, snažil jsem se být sarkastický v tom smyslu, že je to hra ve hře. Na začátku jsme plánovali dát namísto slov GAME OVER (KONEC HRY) nápis MISSION FAILED (MISE NEUSPĚLA). A ve VR módu se mělo objevit GAME OVER. Nakonec jsme se v obou případech rozhodli pro nápis GAME OVER.

Kdo přišel na nápad umístit frekvenční kód Meryl na krabičku CD? A je to opatření proti pirátům?
Byl to můj nápad. A s proti-pirátským opatřením to nemá nic společného. Jen jsem chtěl, aby byl do virtuálního hraní začleněn i obal hry.

Na kterou část hry jste nejvíce hrdý - na kterou specifickou oblast a hlavolam?
Na poslední bitvu džípů. Kvůli stvoření téhle scény jsme strávili tolik času, že bychom mohli udělat plnohodnotnou závodní hru.

Která část hry působí hráčům největší problémy?
Asi bitva s Mantisem.

Musel jste vidět hodně filmů, uvážíme-li skvělý filmový dojem, kterým hra působí. Můžete uvést některé konkrétní, jež vás ovlivnily? (všimli jsme si, že je tu podobnost mezi bojem s Liquid in the Hind na vrcholu věže a scénou z Face/Off Johna Woo).
Nemám Johna Wooa jako režiséra moc rád. Je pro mě ale velice těžké dát vám jméno určitého filmu. Ovlivnily mě všechny filmy (i ty televizní), které jsem od dětství viděl.



V *Metal Gear* je skvělá hudba. Kdo ji má na svědomí? Dostal volnou ruku, aby si dělal, co chce, nebo byly pro tuto práci speciální požadavky? Jste spokojen s tím, jak to dopadlo?
Chtěli jsme něco na způsob Hanse Zimmera. Nejsem příliš spokojen se zvukovým zdrojem konzoly PlayStation.

Povězte nám něco o použitém 3D algoritmu. Je to úplně nový engine, nebo je přizpůsobený z jiné hry? Který prvek hry byl technicky nejsložitější?
Je naprosto originální. Byla to první 3D hra, kterou můj tým vytvořil.

Plánujete použít engine i v jiné hře?
Tak jak je, ho použít nemůžeme, ale můžeme ho modifikovat a použít pro nějakou jinou hru.

Proč není možné hru hrát z pohledu Snakeovýma očima. Ano, můžete si kdykoliv zvolit pohled z perspektivy první osoby, ale takto vybaven se nemůžete pohybovat. Proč?
Protože se mi dělá špatně z her typu *Doom*.

Je v *Metal Gear Solidu* něco, co byste chtěl teď, když znáte zkušenosti hráčů s touto hrou, změnit (jak co se týče zápletky, tak hratelnosti)?
Je spousta změn, které bych udělal. Příběhové sekvence jsou trochu moc dlouhé a podobně na tom jsou i texty na obrazovce Codecu.

Kdo jsou vaše oblíbené postavy v *Metal Gear Solid*? U kterých byste chtěl, aby zapůsobily trochu výrazněji, než jak se jim to podařilo?
Ninja.

Je fakt, že se většina hry odehrává na prvním CD, záměrným opatřením? Kolik byste řekl, že je na každém z CD procent?
Je to kvůli obrovské paměťové kapacitě (vyžadované) na zvukovou a pohybovou stopáž. Druhý disk jsme použili proto, že závěrečné hlasy a filmové ztvárnění Aljašky, zabralo hodně místa v paměti.

Jsou verze pro Evropu a USA těžší než japonská hra? Jaké rozdíly (pokud nějaké) tu najdeme?
Evropská, americká (a ostatní mezinárodní) verze mají čtyři úrovně obtížnosti - EASY, NORMAL, HARD a EXTREME. Režim EASY je ekvivalentní japonské hře, takže tři ostatní jsou obtížnější než japonská verze.

Které nápady jste byl nucen (ať už kvůli času nebo technickým omezením) z *Metal Gear Solid* vypustit?
Spoustu. Hromadu dalších reálných efektů, světel a infračervených senzorů. Nemohli jsme je do hry zahrnout, ale byly technologicky uskutečnitelné. Je i spousta dalších věcí, které jsme byli schopni udělat, ale nemohli jsme je do hry zařadit z časových důvodů.

Je tu nějaká šance, že by tyto nápady mohly zakotvit v pokračování *Metal Gear*?
Ano. Věci které jsme nemohli udělat z časových důvodů, nebo nápady, které nebyly dotaženy do konce, a také věci, které momentální hardware nedokáže zvládnout.

Čekali jsme osm let, než jste vyrobili pokračování k *Metal Gearu*. Budeme znovu muset čekat až na novou generaci hardwaru, abyste vytvořili další hru?
To nevím. Jak jsem už řekl u minulé otázky, jsou některé věci, které se současným hardwarem dělat nemohu.

Kterou vlastnost byste chtěl ze všeho nejvíc, aby měla konzola PlayStaion 2? Nebo, pokud už ji znáte, která vlastnost vás nejvíc potěšila?
Vůbec by nebyl špatný nějaký přístroj, který by produkoval vůně (vzhledem k tomu, že by náš voják mohl ucítit vetřelčí puch).







[1-3] Scéna s jeepem patří v MGS k nejobtížnějším a nejúchvatnějším. PSM si celou věc vyzkoušel a pak spokojeně zavrněl.

■ VÝROBCE:	Disney Interactive	■ ZEMĚ PŮVODU:	USA
■ DISTRIBUTOR:	SCEE	■ STYL:	3D adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	květen '99	■ POČET HRÁČŮ:	1



Kdo by chtěl být mravenec? Dřina. Těžké náklady. A pochybná výsada, že budete mít svého vlastního Žrouta. To je drsný osud, který máte ve hře *A Bug's Life.*





Animovaná filmová tvorba se čím dál tím víc obrací k počítačem generovaným mšicím, vším a mravencům. O tom nás přesvědčuje odvážný podnik DreamWorks nazvaný AntZ. Disney na tento zásah do svého monopolu v říši zpívajících zvířat odpověděl titulem *A Bug's Life*, což je dvojprojekt sestávající z filmového zpracování a hry.

To, čím se tady zabýváme, vypadá už na první pohled jako produkt nepřirozeného sexuálního jiskření mezi *Spyrem* a *Bandicootem*. Patrné jsou také nešťastné známky podivínské zamilovanosti do *Rascalu* - více o tom později. Všechny tyhle řeči o erotismu však nejsou na místě. *A Bug's Life* je zaměřena především na nejmladší hráče. Je plná barev, nekomplikovaného humoru a jednoduchých hlavolamů. Bezobratlí tu představují více lidských charakteristik než celých pět set dílů Pobřežní hlídky dohromady. Nechybí tu ani nějaké to poskakování, přenášení bobulí a vrážení do hub. Zábava? No...snad.

Vy jste mravenec Flik a váš úkol je rozdělen do úrovní. Například začnete tím, že máte za úkol najít vchod do mraveniště. Dokázat to, je snadná záležitost založená na vyhýbání se různým lezoucím broukům, kudlankám, klíšťatům a obrovským červům, kteří se s oblibou vyhrabávají těsně před vámi s tlamou otevřenou dokořán. Když se to povede, hra vám předvede sekvence z filmu a nabídne další úkol. Porazit ptáka. Přeplout řeku. Najít východ. Tušíte bezpochyby sami. Nebývalým doplňkem je měnící se život v říši rostlin. Opravdu spousta obyčejných kytek tu představuje problém. Porůznu se tu povalují hlízy, vyskočte na vrchol a vypučí z nich pružné houby. A nakonec se ukáží být užitečné. V krajině jsou roztroušeny různobarevné kuličky, a když je získáte, umožní vám změnit produkty hlíz. Tak můžete získat dočasnou neporazitelnost, plošinové konstrukce a šťávu umožňující superskoky.

A Bug's Life působí uhlazeně a atraktivně. Ale když začnete hrát, zjistíte některé problémy. Někdy se dostanete do nezáživného a pomalého mechanismu části hry nebo do spár asi nejpomalejší kamery v historii PlayStation. Cvak, cvak 180 stupňů a trvá dobré dvě sekundy, než se dostane do vašeho zorného úhlu. To by chtělo nápravu. Momentálně titul poskytuje poněkud nervózní zážitek. Asi jako mravenci v kalhotách. Napadne leckoho.

Stephen Pierce





[1-2] Do hry jsou včleněny záběry z filmu. [3] Velké luční kobylky, které zkušenějším hráčům nezpůsobí větší problémy. [4] Zelená šlichta způsobí bolest, když na ni šlápnete.





[1] Flik si právě našel přítelkyni, má ji rád zcela platonicky, je totiž velice mladá. [2] Dostaňte se přes údolí, ale jak?

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Životem kypící postavy plné humoru.
- Zpočátku náročná, aniž by se odcizila publiku.
- Příjemný tréninkový mód, aby si děcka zvykly.

⊖ MINUSY

- Kamera si přihnula, než šla do práce.
- Občas zmizí část prostředí, když se přiblížíte - velice ošklivé.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Momentálně se jedná o ten případ, kdy dobrý vzhled není v souladu s krkolomným hraním. Při některých plošinových prvcích budete zuřit a kamera je jedním slovem frustrující. Pokud by byly tyto základní nedostatky napraveny do finální verze, může se dostavit spousta zábavy.

■ VÝROBCE:	Square	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	Square	■ STYL:	RPG/adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	není určeno	■ POČET HRÁČŮ:	1



Je to nejslavnější a nejšikovnější válečník v historii Japonska, jenže v interpretaci Square má pěkně úchylný účes.





[1-3] Počínaje lesními stezkami a konče starobylými věžemi, *Brave Fencer* vypadá skvěle.

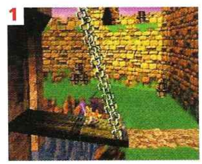
Přemýšlíte-li o Square, asi se vám nejdříve vybaví rozsáhlá série erpégéčkových her *Final Fantasy*. Ovšem chytří človíčkové, kteří obývají jednu z nejúspěšnějších vývojových firem Japonska, mají ve svém společném rukávu spoustu dalších triků a rozhodně se nebojí pokusit se o něco malinko jiného. O něco, jako je například blížící se *Brave Fencer Musashiden*. Na první pohled vypadá jako rychlá, dějem přetékající arkádová adventura nacpaná komby pro dvojité údery mečem a záludnými hlavolamy. A to také skutečně je. V pozadí se však vyskytují četné RPG prvky, které mají hře dodávat větší hloubku a přizpůsobivost. Zápletka se točí kolem potměšilé invaze záporňácké říše LeCoir do mírumilovného království Yaquinik. Královská rodina Yaquiniku nemá jinou možnost odpovědi, než povolat starobylé uctívané hrdinské duchy na pomoc. Výsledkem je, že do tohoto podivného magického světa vstupuje nejlepší japonský bojovník všech dob, Musashi, který musí porazit zlo stojící za LeCoir, a pak se v klidu vrátit domů.

V dimenzích hry to znamená jednu líbezně ztvárněnou úroveň za druhou líbezně ztvárněnou úrovní s úžasně detailními a dokonale uhlazenými 3D dobrodružstvími a souboji. Děj přerušují četné filmové sekvence, které rozvíjejí příběh, a tradičnější RPG interakce. Kupování vybavení a zdokonalování postavy dodává hloubku arkádovému stylu hratelnosti.

Aby odvážný Musashi zachránil království Yaquinik, musí nalézt pět základních pečetí, které sám vytvořil, když se naposledy před 160 lety zjevil a porazil obrovského démona. S každou pečetí, kterou získáte, dostává Musashi novou sílu a schopnosti, až je nakonec připraven zhostit se svého úkolu a čelit samotnému vůdci invaze.

Brave Fencer Musashiden je atraktivní, pestrá, rychlá, plná dobrých nápadů a příjemně snadno přístupná hra. I když si nemůže dělat ambici uhasit žízeň oddaných hráčů RPG po *Final Fantasy VIII*, měla by alespoň poskytovat zábavné rozptýlení fanouškům RPG i arkádových adventur na pár dní.

Andy Butcher





[1-2] Nastavení kamery je dobře používáno v celé hře.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Prozkoumáváte rozsáhlý, skvostně detailní svět.
- Arkádová hratelnost, jednoduchá na zvládnutí.
- Elementární role-playing prvky jí dodávají hloubku.

MINUSY

- Infantilně roztomilé postavičky nemusí být každému po chuti.
- Hm, evropské vydání není ještě stoprocentní.
- Díky nedostatkům map se můžete snadno ztratit.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tato vtipná směs roztomilých postaviček, plošinovkové hratelnosti a RPG se v Japonsku a USA stala středním hitem a není těžké uhodnout proč. I když nedosahuje impozantní šíře a hloubky série *Final Fantasy*, snadno se do ní dostanete a hraní pak přináší skvělou zábavu. Na druhé straně se možná ukáže, že je příliš jednoduchá pro hráče RPG a příliš spletitá pro příznivce arkádových adventur.





[1-2] Chudák Musashi si probojovává cestu na vrchol této masivní věže, jen proto, aby ji zase musel vyklidit, a to ve stylu Indiana Jonese...

VÝROBCE:	Melbourne House	ZEMĚ PŮVODU:	Austrálie
DISTRIBUTOR:	Infogrames	STYL:	real-time strategie
DATUM VYDÁNÍ:	březen '99	POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



KKND Krossfire

Umíte si představit trochu postapokalyptického válčení ve stylu Command & Conquer? Začněte šetřit...

Starší hráči si možná budou pamatovat jméno australské firmy Melbourne House a jejich 8-bitovou klasiku *Way Of The Exploding Fist*. Byla to jedna z prvních a nejvlivnějších bojovek. Po letech mlčení se před několika roky společnost vrátila do světa počítačových her realtimeovou strategií ve stylu *Command & Conquer* pro PC. Jmenovala se *KKND* (Krush, Kill 'N' Destroy = Rozbij, zabij a znič). *KKND Krossfire* je druhou hrou v této sérii. Firma učinila moudré rozhodnutí začít své působení na poli PlayStation právě tímto, v mnohém dokonalejším, pokračováním. Příběh *KKND Krossfire* se vrací do roku 2179, kdy Země byla zdevastována globální jadernou válkou. O téměř 60 let později vystoupí skupina přeživších (Survivors) ze svých podzemních bunkrů a zjistí, že povrch světa zamořila nepřátelská rasa mutantů (Evolved). Několik zbývajících jednotek se rozhodlo, že obezřetnost je moudřejší než odvaha a řídí se tím. Nyní jsou obě skupiny připraveny na kolo číslo dvě - Evolved zatím zmutovali ještě víc, zatímco Survivors získali novější technologie a vyrobili nové zbraně hromadného ničení. Nicméně zrovna když začnou první potyčky mezi oběma armádami, objeví se třetí skupina - zemědělští roboti Series 9, kteří se tak trochu zbláznili a rozhodli se vyhladit zbývající lidi. A tak vypadá pole před bitvou...

V intencích hry to znamená strategii v reálném čase a la *C&C* a *Warcraft II*. Jako velitel jedné z těchto tří armád, je vaší pracovní náplní dovést vaše jednotky k vítězství v sérii bitev na různých místech zpustošené Země. I když je základní formát podobný jako v klasické řadě od Westwoodu, má *KKND Krossfire* několik vlastních unikátních úprav a doplňků, díky nimž by měla zaujmout všechny fanoušky strategií na PlayStation. Takže, nejen že si pro začátek můžete vybrat jednu ze tří armád, ale každá má také své silné a slabé stránky, a to nemluvíme o obrovské škále prapodivných, ztřeštěných a vražedných vozidel a jednotek. Na rozdíl od velice si navzájem podobných stran v *C&C* je každá skupina v *Krossfire* zcela jedinečná a vyžaduje jiný způsob dosažení vítězství. Každá skupina také disponuje rozsáhlým výběrem staveb, které můžete vybudovat a mnohé z nich mohou být díky výzkumu ještě zdokonalovány. Jsou tu dokonce formovatelné jednotky, u nichž si budete moci navolit postavu, zbraně a další speciální rysy.

Všechno tohle si dejte dohromady se skvěle vytvořeným ovládacím rozhraním, které plně využívá joypad a je kompatibilní s analogickým padem, a Dual Shock a *KKND Krossfire* z toho vyjde jako nejlepší strategie v reálném čase, kterou kdy PlayStation spatřila.

Andy Butcher





Smutnou post-apokalyptickou krajinu „krášlí" ruiny někdejších skvostů moderní architektury.



Podrobná grafika je plná barev. Boje jsou tak přiměřeně zuřivé, plné explozí a pohybu.







PSM NÁZOR

PLUSY

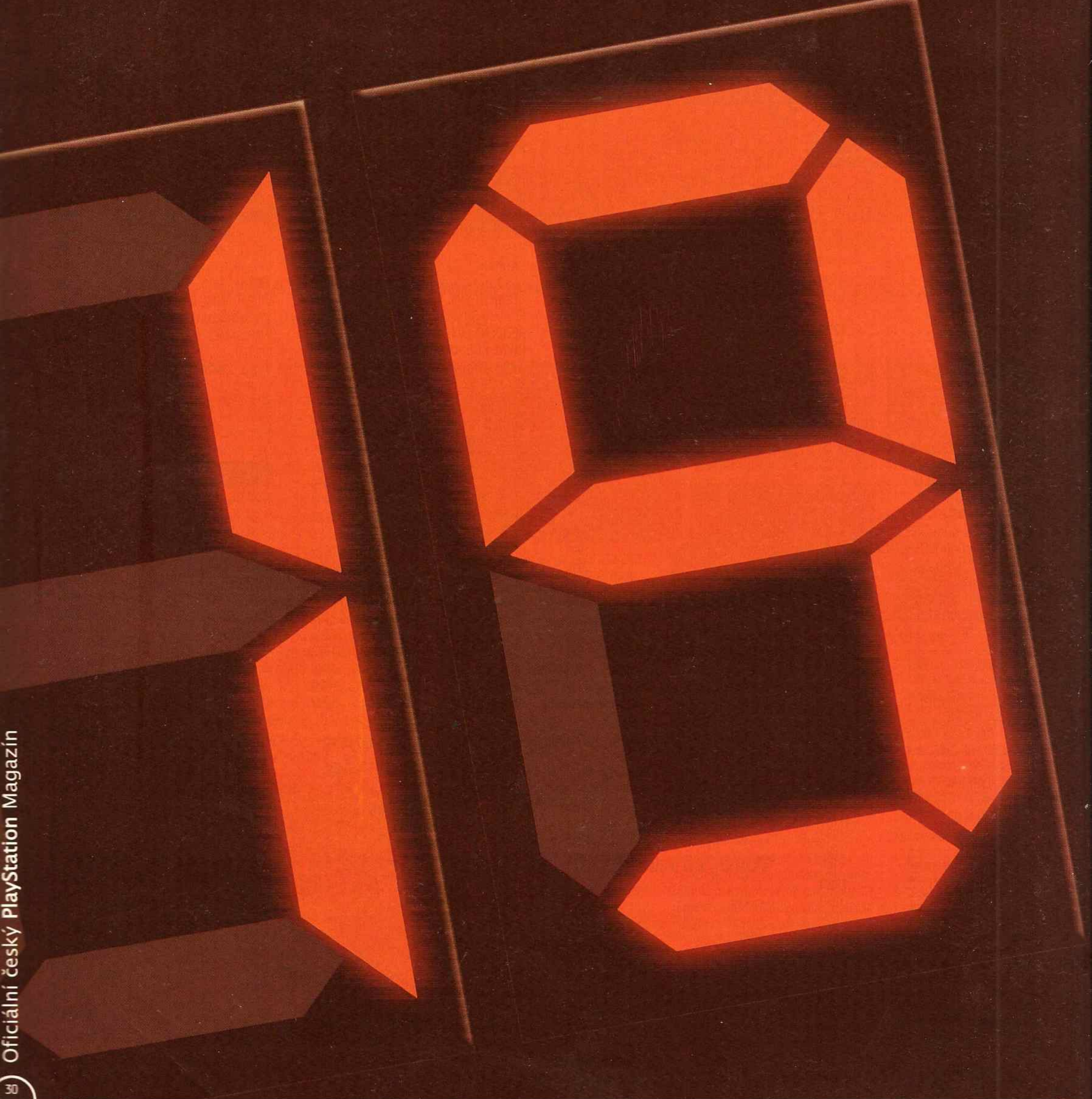
- Výběr ze tří velice odlišných stran, z nichž má každá jedinečné stavby, jednotky a schopnosti.
- Chytrý ovládací systém, který zabrání mnoha problémům, které vznikají při hraní bez myši.
- Režim „Kaos" pro dva hráče vám s kamarádem umožní bojovat jeden proti druhému ať už s nebo bez třetí strany, kterou řídí PlayStation.

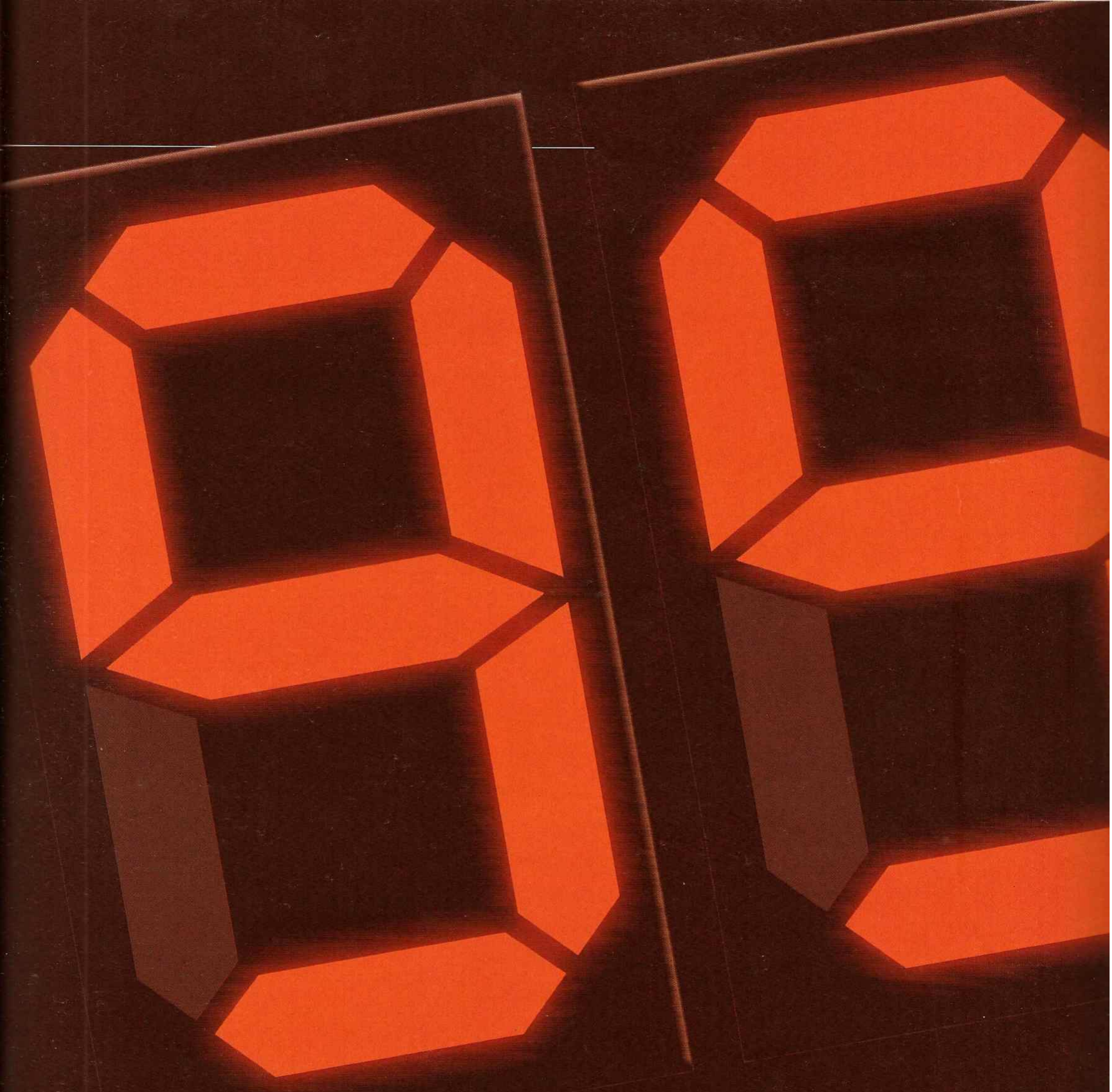
MINUSY

- Možná až příliš složitá a náročná ve vlastní neprospěch.
- Grafika je snad příliš podrobná, skoro se to nedá všechno sledovat.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Jedna z promyšlenějších a poctivějších válečných her! *KKND Krossfire* vypadá, jako by měl dovést úroveň realtimeových strategických her na PlayStation k vyšší komplexnosti. Nyní jde o to vyvážit náročnost akcí, míru detailu v taktice a plánování a přehlednost grafiky. Pokud se to podaří, budeme mít v rukou přemožitele *C&C*.





BLÍZKÁ **BUDOUCNOST PLAYSTATIONU**

STANULI JSME NA PRAHU MILÉNIA. AVŠAK JEDNA VĚC ZŮSTÁVÁ KONSTANTNÍ: STÁLÉ PROUDĚNÍ KVALITNÍCH PLAYSTATIONOVÝCH HER. STEVE MERRET PROMÍTL DO TOHOTO ČLÁNKU SVÉ NADŠENÍ Z PRÁVĚ POČATÉHO ROKU 1999. ROKU, KTERÝ VYKAZUJE UŽ NYNÍ VŠECHNY ZNAKY TOHO, ŽE BUDE PRO STROJ SONY DALŠÍM TRIUMFEM. ▶

TĚŠÍME SE

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

DISTRIBUTOR: SCEE
DATUM VYDÁNÍ: jaro 1999
ONI TVRDÍ: *Stuntmaster* má být návratem ke starým dobrým scrollingovým bojovkám typu *Final Fight* či *Renegade*. Hráči jsou zde obsazeni do role bojového umělce a jejich úkolem je provést Jackieho celou řadou úrovní plnou nejrůznějších záškodníků. Vaším hlavním úkolem je z výše řečených vytlouci duši. Motion-capture kopy a údery jsou tu zásluhou Chana samotného.
MY TVRDÍME: U Sony si tuto hru lépe nemohli načasovat, neboť právě v této době prožívá Chan vrchol své mezinárodní kariéry, a to s filmem *Rush Hour* (spolu s ním zde hraje Chris Rock). To, že se na přípravě titulu podílel on sám, je rozhodně přínosem, zejména co se týče některých pozoruhodných pohybů. Zajímavá je i scenérie, ale zde budou asi muset přijít nějaké ty dodatečné zásahy, tedy chce-li být tento herní produkt stejně pekelně rychlý jako Chanův film.
MOŽNÁ

A BUG'S LIFE

Viz strana 26

RALLY CROSS 2

DISTRIBUTOR: SCEE
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
ONI TVRDÍ: Hra má být poněkud opožděným pokračováním skvělého, zábavného a náročného hitu od SCEE, který se objevil před více než rokem. V terénu, jemuž se v oblasti videoher náročností žádný nevyrovná, mohou mezi sebou závodit až čtyři hráči. Jsou zde opět džungle a hory, ale v mnohem elegantnější podobě.
MY TVRDÍME: Původní *Rally Cross* byl stěží více než jen zábavné rozptýlení, takže to, že se objevuje druhá verze, působí víceméně překvapivě. V současné době, kdy zde máme absolutní špičku v podobě her *TOCA* a *McRae*, přičemž do horních pater se dere i *V-Rally 2* od Infogames, je velice nepravděpodobné, že by *Rally Cross 2* mohl přetrumfnout hloubku a grafickou vyspělost svých rivalů.
ASI NE

BLOODLINES

DISTRIBUTOR: SCEE
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Sony se vrací do trojrozměrné bitevní zóny, a to ve společnosti turnaje odehrávajícího se v několika velice zvláštních arénách. Scénář hovoří o nomádských kmenech, které se shromáždily, aby si to mezi sebou rozdaly. Na férovku. Jsou zde pochopitelně všechny tradiční prvky, navíc si ale hráči mohou zahrát hru na vlajky (obdoba capture the flag z doomovek). Mimochodem, díky zázraku jménem Multi Tap, jsou zde možné doslova hromadné rvačky.



MY TVRDÍME: *Bloodlines* je hra, která se z čista jasna vynořila, aby se připojila k beztak přehuštěnému zástupu bojových her. Možnost současného týmového zapojení několika hráčů činí bitvy mnohem zajímavější. Navíc týmová spolupráce dodává hře rozmanitost. Akorát po misích určených ke hře na vlajky zůstává zatím v ústech nakyslá pachuť. A to je u tak svěží hry škoda, ale určitě ne nenapravitelná.
HIT

DEVIL DICE

Viz strana 52

SYPHON FILTER

DISTRIBUTOR: SCEE
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Nechali jsme se ve velké míře inspirovat hrami typu *Tomb Raider*, *Metal Gear Solid* nebo *Goldeneye*. *Syphon Filter* - to je hlavně několik těžkých úkolů, které stojí před hlavním hrdinou - odstřelovačem. Vaším úkolem je tohoto pistolníka provést nepřátelským a velice nebezpečným územím, přičemž budete mít k dispozici nejrůznější vymoženosti: například infračervené brýle a speciální zaměřovací systém.
MY TVRDÍME: Tato hra je nenápadným a nespravedlivě opomíjeným příbuzným mnoha slavnějších jmen. Jednotlivé mise jsou velice dobře vymyšleny, postupně kladou na hráče stále větší nároky. Hra je na vysoké grafické úrovni, jsou zde různé přibližovací režimy, které fungují velice dobře dohromady s trojrozměrnými světy. Takže jediné, co bychom si dovolili navrhnout, je změna názvu.
HIT

THIS IS SOCCER

DISTRIBUTOR: SCEE
DATUM VYDÁNÍ: duben 1999
ONI TVRDÍ: SCEE s tímto titulem dýchá na záda chlapíkům od Konami, EA a Eidosu. Je to další příspěvek k již velice početnému žánru, ale velmi originální. Detailů o hře máme doposud velice málo a víme o ní zhruba tolik, jako o zákulisním dění v první lize, nicméně se domníváme, že jistou roli by zde mohla hrát skutečnost, že Sony sponzoruje první anglickou ligu...
MY TVRDÍME: Na soud je příliš brzy. Ať už však výsledná hra bude vypadat jakkoli, je nepochybné, že hned první den po vydání bude muset měřit své síly s nejnovějším titulem *FIFA*, a také se říká, že novou verzi *ISS Pro* chystají i u Konami.
MOŽNÁ

SMASH COURT TENNIS 2

DISTRIBUTOR: SCEE/Namco
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Téměř dva roky poté, co se objevil první *Smash Court* pro PlayStation, se druhý díl hry vrátí na scénu. Bude to opět tenis, který bude více ve stylu arkády a méně se zde bude hledět na realismus. Přednost má zde neobvyklé prostředí a arkádová bezprostřednost. Na pořadu dne je hned celá řada smečí a lobů a pochopitelně kromě normálních jednorázových zápasů máte k dispozici i vysoce motivující turnajový režim.
MY TVRDÍME: Původní *Smash Court Tennis* neuspěl na sto procent, jelikož byl



„V ROCE 1999 ČEKÁ PLAYSTATION PODLE VŠEHO DALŠÍ VELMI ÚSPĚŠNÝ ROK. NENÍ POCHYB O TOM, ŽE ZŮSTANE NEJROZŠÍŘENĚJŠÍ KONZOLOU SVĚTA, VŽDYŤ 50 MILIONŮ UŽIVATELŮ PO CELÉM SVĚTĚ SE JISTĚ NEMŮŽE MÝLIT. HRY, KTERÉ SE PRÁVĚ DOKONČUJÍ ČI JSOU PLÁNOVÁNY PRO PŘÍŠTÍ ROK, JSOU ZATÍM TY NEJLEPŠÍ, JAKÉ JSME VIDĚLI. VĚŘÍM, ŽE O PŘÍŠTÍCH VÁNOCÍCH SI PLAYSTATION POD STROMEČEK BUDE PŘÁT I MÁ TCHÝNĚ.“

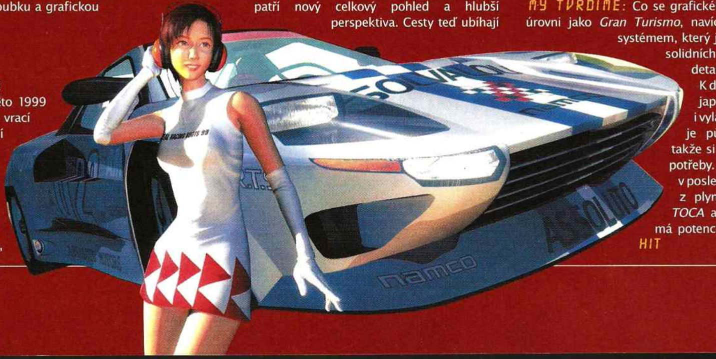
IAN 'DEATHTRAP DUNGEON' LIVINGSTONE, EIDOS

RIDGE RACER TYPE 4

DISTRIBUTOR: SCEE/Namco
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Namcovský věčný hit dostal nový nátěr, mechanici se podívali i pod kapotu a zvýšili výkon enginu hry. Kostrbatá vozítka z předchozích verzí se definitivně stala minulostí a na jejich místo nastoupily elegantní, stínované modely ve stylu *Gran Turisma*. Na první dotyk snadno pochopitelný ovládací systém byl ještě vylepšen, takže nové automobily máte pod kontrolou od úplného začátku. Během roku a půl, který uběhl od vydání poslední verze této řady, pracovali lidé u Namca převážně na trojrozměrném enginu, přičemž mezi nejvýraznější změny patří nový celkový pohled a hlubší perspektiva. Cesty teď ubíhají k ještě vzdálenějším horizontům a budovy či útesy se kolem vás míhají, aniž by ztrácely svou polygonovou soudržnost.







MY TVRDÍME: Co se grafického detailu týče, je hra na stejné úrovni jako *Gran Turismo*, navíc disponuje skvělým ovládacím systémem, který je pro Namco příznačný. Stojí na solidních základech, vozy jsou velmi detailní, ne však na úkor rychlosti. K dispozici máte celou řadu skvělých japonských aut, která můžete i vylaďovat a upgradovat (tento nápad je původním vlastnictvím výrobce), takže si je lze upravit podle individuální potřeby. Možná, že firma Namco v posledních letech trochu sundala nohu z plynu a nechala se předjet hrami *TOCA* a *Gran Turismo*, ale jisté je, že má potenciál se opět vrátit na špici.
HIT

GRAN TURISMO 2



DISTRIBUTOR: SCEE
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Je to větší, lepší a prostě nej. Sice to zní jako klišé, ale má tomu tak skutečně být. Ostatně, druhý díl největšího playstationového hitu loňského roku - to mluví za sebe. Japonci mají tento zázrak spatřit na vlastní oči již velice záhy, konkrétně již o letošní zimě. Šíří se k nám zprávy o tratích ve stylu rallye, o více vozech, které budou mnohem dokonalejší, s lepší dynamikou a ovládáním. No, nemůžeme se už dočkat.
MY TVRDÍME: Je vůbec možné, aby druhý díl mohl potkat neúspěch? I rok po svém vydání drží *Gran Turismo* otěže pevně ve svých rukou a jenom pomyšlení na ještě více vozů a více okruhů dokáže dostat každého fanouška do transu. A jelikož lze očekávat, že *Ridge Racer Type 4* získá nějaké ty bodíky na svou stranu díky arkádovému a přístupnému ovládání, bude nepochybně zajímavé sledovat, jak dopadne tento souboj.
HIT



„ZA CELÝCH TĚCH 12 LET, CO SE NAUGHTY DOG POHYBUJE V PRŮMYSLU VIDEOHER, JSME PŘED SEBOU NIKDY NEMĚLI TAK DOBRÉ VYHLÍDKY NA FUNGOVÁNÍ URČITÉHO SYSTÉMU, JAKO JE TOMU V PŘÍPADĚ ROKU 1999 A PLAYSTATION. NAUGHTY DOG PLÁNUJE PODPOŘIT PLAYSTATION TITULEM, JENŽ SE MÁ OBJEVIT V POSLEDNÍM ČTVRTLETÍ... A NEBUDE TO PLOŠINOVKA!!!“
JASON 'CRASH BANDICOOT' RUBIN, NAUGHTY DOG

příliš jednoduchý. Byl to takový návrat do 16-bitové doby, hra požadovala málo dovednosti, a některé výměny se tudíž vlekly celou věčnost. Z této nové verze jsme zatím viděli příliš málo, ale pokud se vydá cestou vytyčenou původní verzí, mohla by to být od Namca dvojchyba.
MOŽNÁ

PFA SOCCER MANAGER
DISTRIBUTOR: Eidos
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
ONI TVRDÍ: Jelikož má výrobce hry přístup k těm nejpodrobnějším informacím, poskytovaných samotnou hráčskou unií, *PFA Soccer Manager* může obsahovat podrobné statistické informace o každém ligovém klubu. Ve hře se objeví na 70 evropských týmů a 50 týmů neligových. Jedno z těchto mužstev si vyberete, a pak již jen musíte šikovně nakupovat a prodávat, abyste co nejrychleji pronikli do nejvyšších pater. Hra funguje přesně tak, jak chcete vy a komentátor Brian Moore vám podává přesné zprávy o zápasech.
MY TVRDÍME: Hra bude klenotem playstationové nabídky manažerských titulů. Hráče můžete nakupovat i prodávat, k zjištění údajů o tom či kterém hráči lze používat databázi PFA, přičemž taktický výběr jednotlivých hráčů citelně ovlivňuje následný výkon na hřišti. Jednotlivé týmy mají rovněž své rezervy a mládežnické oddíly plné slibných talentů, takže stavět můžete i na nich. Nuže: skvělé, ne?
HIT

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
DISTRIBUTOR: Eidos
DATUM VYDÁNÍ: květen 1999
ONI TVRDÍ: Po flirtování s Michaelem Owenem v případě *WLS '99*, Eidos pohlíží směrem k ještě větší scéně. Jde o oficiální hru celého poháru, který Slávia nikdy nezíská. Lidé, co hru programovali, firma Silicon Dreams, jsou šikovní hoši, jejichž zásluhou tu je i režim arkádové exhibice a detailnější grafické ztvárnění hráčů.
MY TVRDÍME: Engine *WLS* je velice blízko tomu, stát se fotbalovou jedničkou. Ve hře *UEFA* by konečně mohl dojít uznání, jež mu právem náleží. Eidos chce zdůraznit především skvělou grafickou úroveň hry, ale nás by spíše zajímalo, zda-li se vyřeší problémy s přihráváním a ovládáním, které sužovaly owenovskou licenci.
HIT

OMIKRON
DISTRIBUTOR: Eidos
DATUM VYDÁNÍ: květen 1999
ONI TVRDÍ: Prokleté město *Omikron* se nachází proti proudu nějaké hnědé říčky, kde kníže démonů jménem Astaroth dychtí po duších do své sbírky. Je zde pouze jediný člověk, který jej dokáže zastavit. Postupně se přidává jeden herní styl za druhým, bojové sekvence se mísí s adventurovými podtóny ve světě, kde se ocitnete tváří v tvář plně interaktivnímu prostředí.
MY TVRDÍME: V zásadě jde o zkřížení *Final Fantasy VII*, *Tekkena* a *Tomb Raidera*, dále je to jedna z vůbec nejlepších her v eidosovském plánu pro rok '99 a také hra velice neobvyklá. Dějová zápletka se odhaluje skrze rozhovory detailně animovaných postaviček, přičemž stejně luxusní dávka detailu je věnována i akčním sekvencím. Vypadá to opravdu jako *Final Fantasy VII*, nicméně slibované bojové nápady možná vypadají lépe na papíře. Hlavním nepřítelem nepochybně bude *FFVIII* a také možná *Omikron* sám sobě.
HIT



WARZONE 2100
DISTRIBUTOR: Eidos
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
ONI TVRDÍ: Jak naznačuje samo jméno, píše se rok 2100 a pro ty, kdo přežili nukleární holocaust, není život žádné peříčko. Žoldáci z nejrůznějších armád mezi sebou stále bojují a zoufale hledají opuštěná technologická zařízení, aby je použili proti svým nepřátelům. *Warzone 2100* přivádí hráče do pěkné šlamastiky, ocitáte se přímo vprostřed bitevní vřavy a vaším úkolem je vymýšlet strategie proti nepřátelským silám.
MY TVRDÍME: Jedná se o příjemnou směs arkádových a strategických prvků, ale v takovém poměru, že vše nepodstatné je redukováno, právě aby vynikl úchvatný takticko-akční aspekt, čemuž můžete nakonec pomoci i stylem své hry. *Warzone 2100* se vydal na neprošlapanou cestičku mezi hloubkou a bezprostředností, přičemž se na ní pohybuje s grácií baletky.
HIT

URBAN CHAOS
DISTRIBUTOR: Eidos
DATUM VYDÁNÍ: prosinec 1999
ONI TVRDÍ: *Urban Chaos* je první hrou, která se vážně zabývá příštím tisíciletím: apokalyptické události se odehrávají v temných stokách a podzemních tunelech, přičemž postupně se rozvíjející zápletka nakonec vede ke konci světa. Eidos zatím drží všechny detaily pod pokličkou, nicméně slibuje „hru plnou smrtící směsi důmyslnosti, fyzické zdatnosti a obratnosti v boji."
MY TVRDÍME: Zdá se nám, že se Eidos již napevno zaměřil na hry ve stylu *Ninja*, tedy na hry, v nichž hraje značnou roli jistá dávka pohotovosti v kombinaci s bojem muž proti muži. *Urban Chaos* má nad svými konkurenty triumfovat naprosto otevřeným designem jednotlivých úrovní a skvělým grafickým enginem, který produkuje spoustu úchvatné mlhy a efektních stínů, jež hrají ve scénáři hry tak důležitou úlohu.
MOŽNÁ

SABOTEUR
DISTRIBUTOR: Eidos
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Máme tu co do činění s další dávkou chodící bojovky v duchu *Ninjy*. Pohledem z perspektivy třetí osoby se tato hra podobá *Tomb Raiderovi* a *Tenchu*. Jak již naznačuje jméno, úkolem hlavního hrdiny jsou především diverzní akce a nějaké to vražděníčko. Autoři nám slibují kolem 30 nepřátel a doposud nejlepší grafické ztvárnění psů.
MY TVRDÍME: Není pochyb, že *Saboteur* je titulem velice efektním, přesto pochybujeme, zda dokáže nějak zaujmout, když už jsme podobným typem her doslova zahlceni. To je asi ta nejhlavnější námitka, jinak, usuzováno podle demo-ukázek, je to hra skvěle graficky propracovaná, běží bez zadrhávání a i to zabíjení probíhá velice hladce.
MOŽNÁ

ROLLCAGE
Viz strana 18

G-POLICE 2
Viz strana 14

LANDER
DISTRIBUTOR: Psygnosis
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
ONI TVRDÍ: Hra je inspirovaná starými arkádovými mašinami *Lunar Lander* - je to hra o zemské gravitaci a fyzice. Hráči mají za úkol vést své plavidlo stále obtížnějšími úrovněmi, přičemž k vybalancování lodi musejí používat pomocné rakety a další technologii. A aby toho nebylo málo, po cestě musíte sbírat různé předměty.
MY TVRDÍME: Původní *Lunar Lander* obsahoval skvělý ovládací systém, který dal hráčům řádně zabrat, když šlápli vedle.





Lander tuto základní vlastnost přesazuje do trojrozměrného prostředí - ovládání je naprosto perfektní, ale i tak budete často skřípat zuby: vyžaduje totiž velikou přesnost, takže pozor na to, varovali jsme vás.
HIT

PREMIER MANAGER '99
DISTRIBUTOR: Gremlin
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
ONI TVRDÍ: Tato hra je reakcí na kritiku, která se snesla na zklamavší verzi z roku '98. V *Premier Manager '99* jsou všechny statistiky a tabulky aktualizované, mimo to mají hráči větší kontrolu nad tím, co se děje na obrazovce střetnutí. Lepší AI, individuální role, které umožňují lepší manipulaci s hráči, a mezinárodní přestupy - to jsou pouze tři z mnoha vylepšení, kterých hra doznala.
MY TVRDÍME: PlayStation stále postrádá opravdu strhující manažerskou hru o fotbale, ale jsou zde náznaky, že Gremlin vykročil tím správným směrem. Přesto pravdou zůstává, že ani veškeré hráčské statistiky celého světa nedokáží nahradit chybějící hloubku a nedostatek volby, což byly rysy, jimiž se vyznačovala předchozí hra.
MOŽNÁ

BEAVIS AND BUTTHEAD DO HOLLYWOOD
DISTRIBUTOR: GT
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Heh-heh, ti dva připitomělí puberťáci z MTV se vydali do oblasti videoher. GT umístil tyto dva provokatéry do scénáře ve stylu na pomezí arkády a adventury. Beavis a Butthead právě dokončili poslední ▶



„S PŘICHÁZEJÍCÍMI HITY JAKO *RC STUNT COPTER, MESSIAH* ČI *EARTHWORM JIM 3D* ZŮSTÁVÁ NAŠE STRATEGIE STÁLE STEJNÁ: TEDY SPÍŠE KVALITA NEŽ KVANTITA. PRACUJEME S VELICE TALENTOVANÝM TÝMEM, TOUŽEBNĚ OČEKÁVÁME PLAYSTATION PŘÍŠTÍ GENERACE, ALE ZATÍM UDĚLÁME VŠE PROTO, ABYCHOM PODPOŘILI SOUČASNÝ HARDWARE.“
LARRY SPARKS, VICEPREZIDENT MARKETINGU - INTERPLAY EUROPE

film, a ježto jsou švorcoví, shánějí peníze na cestu domů. Velice bezohledná agentura je ochotna tyto peníze dát, pokud ovšem poslouží nějakou tou službičkou.
MY TVRDÍME: Je to něco úplně nového a všichni příznivci tohoto párečku si hru asi okamžitě zamilují. Ostatně standardní styl arkádové adventury a komiksové pozadí - to je přesně to, co se pro takovou hru hodí. No, jistě tušíte, že vás čeká iritující hrdelní chechot a do omrzení se opakující slůvko „cool“. My osobně bychom dali přednost hře podle Járy Cimrmana, ale máte, co jste chtěli...
HIT

DISCWORLD NOIR
DISTRIBUTOR: GT
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Jak naznačuje samo jméno, *Discworld Noir* nabízí poněkud temnější pohled na mnohadílný seriál Terryho Prachetta. V *Discworldu* je jenom jedno bdělé oko, a o něj právě jde. Celé to běží v zaběhnutých kolejnicích: mazavka zjistí, že dělá na případu, v němž dosti podstatně figuruje femme fatale. A na hráčích je, aby s pomocí ikonami ovládaného systému našli cestu z této šlamastiky ven.
MY TVRDÍME: Hlavním problémem se všemi hrami řady *Discworld* byl ten, že dlouhé proslovy a pokusy o humor představovaly nežádoucí vyrušování. Nicméně, tato verze je rozsáhlejší, je zde více hádanek k rozřešení a dokonalejší ovládací systém, takže možná právě to je ta cesta.
MOŽNÁ

BIG AIR
DISTRIBUTOR: EA
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
ONI TVRDÍ: Na rozdíl od rovných tratí v *Cool Boarders*, nabízí tato hra „plný výběr“ snowboardových soutěží: slalom, U-rampu i turnaje. Všechny tyto tratě mají otestovat schopnosti hráčů, jak zvládají obraty a skákání. Budete-li úspěšní, dostane se vám cti, setkat se se samotným mezinárodním šampiónem, Shaunem Palmerem.
MY TVRDÍME: Je-li rozmanitost kořením života, pak *Big Air* je jako maďarská feferonka. Celá hra je koncipovaná jako konkurence ke *Cool Boarders*, a má-li jí opravdu být, pak bude ještě třeba doladit slalom a volný styl. Schází tu zatím pestrost a ovládání není také žádná bomba.
MOŽNÁ

STREETSKATERS (STREET BOARD)
DISTRIBUTOR: EA
DATUM VYDÁNÍ: březen 1999
ONI TVRDÍ: Hráči mají k dispozici osm skaterů, 20 prken a samozřejmě přístup ke všem rampám a skokům. Můžete si zvolit buď Street Tour, kde získáváte body za trikové kousky, nebo režim Freeskate, kde narazíte na tři pouliční úrovně.
MY TVRDÍME: Tato hra je jedním z nejoriginálnějších titulů, které se nacházejí v kalendáři EA pro tento rok. Stylizovaná grafika zde stojí vedle naprosto úžasného ovládacího systému. Do hry se dostáváte postupně, neboť obtížnost plynule stoupá, zmíněné tři úrovně jsou však velmi těžké. Jenom by nás zajímalo, proč trvalo tak dlouho, než se objevila skateboardová hra pro PlayStation.
HIT

ROLLERBALL
DISTRIBUTOR: EA
DATUM VYDÁNÍ: zima 1999
ONI TVRDÍ: MGM v nedávné době vyhlásil, že v dohledné době vydá hru založenou na klasice z oblasti sci-fi jménem *Rollerball*, jejíž předloha pochází z roku 1975. Hra je situována do roku 2018 a hráči zde ovládají Jonathana E (ve filmu ho hrál James Caan), který je hvězdou tohoto sportu budoucnosti. Hráči bruslí po speciálním oválu, přičemž jejich úkolem je zmocnit se železného míče dříve, než se podaří nepřátelskému týmu, a umístit ho do branky.
MY TVRDÍME: Za předpokladu, že autorům nerupne v hlavě a nebudou se snažit nějak „vylepšit“ původní velmi silný nápad, pak by mohla firma MGM uspět tam, kde Rage, Psygnosis a mnoho dalších selhalo, tj. stát se skutečně hratelným sci-fi sportem pro PlayStation. Ještě jsme ze hry nic neviděli, ale potenciál zde jistě je. Takže: držíme palce.
MOŽNÁ

TOMORROW NEVER DIES
DISTRIBUTOR: EA
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Tento titul, vyrobený s oficiální licencí, je několika-úrovňovou záležitostí, která rekonstruuje některé klíčové scény z filmu. Mediální magnát právě rozpoutal několik válek, aby pro svůj list získal atraktivní a exkluzivní zprávy, no a Bond je tu od toho, aby celou nepříjemnou kauzu vyšetřil. Čekají vás dynamické sekvence přestřelek, honičky, exploze - stejně jako ve filmu.
MY TVRDÍME: Že po několika měsících, kdy hra vypadala nemastně neslaně, začíná nabývat pevných obrysů. Zatím jsme toho příliš neviděli, ale scéna v autě, kde se objevuje Brosnanův bavorák na dálkové ovládání, je velice zdařilá a MGM má jistě v rukávu ještě další trumfy.
MOŽNÁ

DUNGEON KEEPER 2
DISTRIBUTOR: EA/Bullfrog
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
ONI TVRDÍ: Zahrajte si pro změnu roli lotra. *Dungeon Keeper* umísťuje hráče do odporného prostředí podzemních kobek a jejich úkolem je zde shromáždit a vytrénovat co nejvíce příšer, které by vás bránili proti nájezdům kladných hrdinů. A aby byl účinek co největší, na ďábelské praktiky svého obludária shlížíte z ptačí perspektivy.
MY TVRDÍME: Tato hra se připravuje již nějakou dobu a rozhodně vypadá naprosto skvěle. Trénování veškerých těch potvor a následně jejich vyslání k záškodnickým akcím, to je královská porce zábavy. Stejně se pobavíte i při úpravách svého temného domova. Další důkaz o rostoucí rozmanitosti titulů pro PlayStation.
HIT

POPULOUS: THE BEGINNING
DISTRIBUTOR: EA/Bullfrog
DATUM VYDÁNÍ: zima 1999
ONI TVRDÍ: Je na čase, abyste se stali bohy. Majstrštych od Bullfrogu totiž právě vjíždí do stanice PlayStation. Úkolem v této hře je ovládnout všechny věřící a dokonale zvládnout 25 kouzel: na své nepřátele



budete vrhat lávu, morové rány a také metat blesky. Všechny aspekty herního prostoru lze měnit pomocí kouzel, čímž vzniká skutečně nelineární hra.
MY TVRDÍME: Svět byl stvořen v sedmi dnech. *Populous...* ten trval podstatně déle. Ale i tak jsme na hru zcela nezanevřeli. Slibuje hotovou revoluci v žánru point 'n' click, a to zejména svým rozhraním, které je z hlediska uživatele doposud nejpřístupnější. Rovněž oceňujeme, že titul hráče velice snadno uvede do typu hry často považované za zmatenou. Například, aby nedocházelo k popletení mezí, jsou ikonky kouzel každá jiná.
HIT

METAL GEAR SOLID
DISTRIBUTOR: Konami
DATUM VYDÁNÍ: březen 1999
ONI TVRDÍ: O hře se již teď hovoří jako o hře roku: Solid Snake, tajný agent, má za úkol se infiltrovat do několika nepřátelských zařízení a použít všechny dostupné prostředky, aby tato zařízení vyřadil z provozu. *Metal Gear Solid* začíná scénou, kdy se Snake vynoří z temné vody a vyškrábe se na molo. V tomto okamžiku je ještě beze zbraně, ale již záhy sejme nešťastnou hlídku a ozbrojí se. Zbytek hry záleží již pouze na vás - můžete nechat Snakea probíhat křížovou palbou, nebo se naopak můžete skrývat v temných výklencích a stráže potichu likvidovat jednoho po druhém. Hlavní hrdina i jeho okolí jsou ztvárněni pomocí detailní polygonové grafiky, je zde pohyblivá kamera, navíc máte k dispozici i pohled z perspektivy první osoby. Zápletku ještě doplňují střihové scény, kde se také zjeví další detaily o Snakeových misích.
MY TVRDÍME: Neuvěřitelná věc. *MGS* je příkladem toho, jak představivost a talent dokáží vytvořit hru, pro niž jsou všechny superlativy záhy neadekvátní. Od prvního momentu, kdy se nad hladinou objeví Snakeova hlava, až do samého konce je hra jedním slovem lahůdkou. Ovládání hrdiny záhy pochopíte, můžete provádět téměř všechny pohyby, což také budete potřebovat, neboť základny jsou plné nepřátel. Co se týče nepřátel, skvělý je i jejich AI - pozor, patroly reagují na sebemenší hluk. Krátce řečeno: *Metal Gear Solid* není pouze aspirantem na to stát se nejlepší hrou roku 1999, ale je též mezníkem playstationovské dokonalosti a novým standardem, kterému dostát bude pro mnohé autory tvrdým oříškem.
HIT



KENSEI: SACRED FIST
Viz strana 42

REBUS

DISTRIBUTOR: Konami
DATUM VYDÁNÍ: květen 1999
ONI TVRDÍ: Něco mezi *Vandal Hearts* a *Final Fantasy*. Skupinka dobrodruhů prozkoumává trojrozměrný terén a během toho se dostávají do celé řady konfliktů. Erpégéčkové prvky zde doplňují prvky připomínající téměř válečnou hru. Autorský tým tvrdě pracoval, aby mohl hráčům nabídnout bitevní systém, jenž by dokázal poskytnout dokonalou kontrolu nad děním.
MY TVRDÍME: Hra tak trochu zaspala dobu. Graficky zamrzla někde mezi *Alundrou* a *Final Fantasy VII*, ale slibovaný bojový systém zní, alespoň na papíře, slibně. Otázka je, zda obstojí v konkurenci *Final Fantasy VIII* a *Omikron*.
MOŽNÁ

BEATMANIA

Viz strana 21

TRAP RUNNER

DISTRIBUTOR: Konami
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
ONI TVRDÍ: Konami připodobňuje *Trap Runnera* ke *Spy Vs Spy* od Mad Magazine. Úkolem hráče je pobíhat po trojrozměrně řešených místnostech a připravovat zde pasti na druhého. Miny, plynové bomby a skluzavky - to vše má potkat neopatrné návštěvníky, přičemž je možné jednotlivé prvky kombinovat k docílení vskutku komických efektů. A jsou zde i střelné zbraně, chcete-li náhodou nepřítele oddělat bez zbytečných prodlení.
MY TVRDÍME: Opravdu zábava - mimochodem je to také něco zcela jiného. Pasti podporují laterální myšlení, takže je možné vběhnout do místnosti, uklouznout po ledě a odpálit přitom bombu. Chce to trochu cviku, ale stojí to za tu námahu.
HIT



DIVER'S DREAM

DISTRIBUTOR: Konami
DATUM VYDÁNÍ: jaro 1999
ONI TVRDÍ: Před lety klesla k mořskému dnu obrovská luxusní loď a Jean, náš hrdina v plavkách, se spolu se svými přáteli potápí, aby z vraku vytáhl veškeré cennosti. Vše, co naleznete se okamžitě proměňuje v hotovost, tu poté použijete k nákupu speciálního zařízení, jímž by bylo možno proniknout do méně přístupných útrob vraku.
MY TVRDÍME: Je to rozšíření *tombraider*ovských podvodních úrovní s obvyklými rébusy, jejichž vyřešení otevírá cestu do dalších místností. Graficky je tato hra sice kostrbatější než záběry Jacquesa ▶

PLAYSTATION 2: PŘÍBĚH S OTEVŘENÝM KONCEM

Jaká bude vlastně nová mašinka od Sony?
Má být ještě silnější než velice výkonná současná PC, dvakrát tak silnější než 128-bitový Dreamcast od Segy. Představena bude na nějaké příští velké výstavě. Spekulace o nové konzole jsou na pořadu dne již nějaký čas, přičemž po každé vágní zmínce ze strany Sony následují hutné komentáře o dalších technologických vylepšeních. Pravdou je, že nikdo vlastně přesně neví, co se v japonské centrále firmy Sony skrývá. Chris Deering, prezident SCEE, je ve své odpovědi vyhýbavý:

„Lidé u Sony neustále pracují na nových technologiích," říká. „PlayStation bude jednoho dne nevyhnutelně nahrazen novým modelem a nám je jasné, že programátoři, prodejci i mnozí zákazníci jsou velice zvědaví, jaký že tento model bude. Nicméně v tomto okamžiku nelze prohlásit nic definitivního." Což přeloženo znamená, že SCEE tápe ve stejných temnotách jako všichni ostatní.

Zatím jediným podloženým faktem je, že součástí nového systému by měla pravděpodobně být i DVD-mechanika a přístroj by měl být schopen zvládat používání oblých trojrozměrných objektů v reálném čase. Ta první informace je od Terushise Tokunaky, který ji prozradil americkému časopisu Business Week, zatímco druhá pronikla od několika programátorských firem.

Z jednoho neověřeného zdroje máme rovněž informaci, že japonská firma Camelot byla jednou z prvních, která obdržela hardwarovou specifikaci PlayStationu 2. Camelot udělal pro PlayStation *Everybody's Golf* a říká se, že již pracuje na nové golfové hře pro novou konzolu. Stejný zdroj rovněž tvrdí, že nová konzola lehce překoná Dreamcast firmy Sega, ale to je opět jedna babka povídala. Jediný člověk, který je k tomu povolán, však o novém přístroji nehovoří. Ken Kutaragi, otec PlayStationu, něco nadhodil v rozhovoru pro Times, když prohlásil, že „současné řády parametrů by vůbec nestačily na popis technologického skoku, který Sony plánuje", a že „firma bude první, která prolomí současné paradigma." Přeloženo do srozumitelnějšího jazyka: zatímco se lidé pokoušejí nový produkt srovnávat s existujícím, bude PlayStation 2 něco úplně jiného, druhově odlišného. Kutaragi dále pokračoval výtkou vůči výrobcům hardware obecně: „Ti výrobci grafických čipů ze Silicon Valley dělají stále jednu a tu samou věc. Zajímají je pouze polygonové dostihy, a tudíž jsou jejich cíle i výzkum velice krátkozraké svou pozornost zaměřují výhradně na postupné změny v grafických technologiích, které lze činit v souladu s krátkodobým životním cyklem PC." Nejvýmluvněji Kutaragi dodává: „Grafika videoher dnes vypadá jako počítačová grafika. Naším cílem je grafika, jež bude podobná filmu a nebude hráče zatěžovat nebo rozčilovat svou podobností s PC hrami." Tedy věc, kterou umožňuje DVD a jeho obrovská kapacita. Poslední zprávy, které jsme dostali, hovoří o možnosti připojení na internet. Dreamcast takovou možnost již má, takže by bylo jenom logické, kdyby se touto cestou vydali i u Sony. Tyto zvěsti nabraly na intenzitě v březnu, kdy se objevily informace o údajné spolupráci mezi Sony a Microsoftem. V červenci prý firma Sony oznámila programátorům, co mohou od nové konzoly čekat, nicméně programátorská komunita zatím disciplinovaně mlčí. Od té doby se pouze objevila informace, že v srpnu byla v japonské centrále zkompletována první verze chipsetu. Je-li tomu tak, pak bude muset tým nadále tvrdě pracovat na tom, aby této verzi dal podoby a velikost konzoly, což v případě PlayStation 1 trvalo celý rok. A odhadujeme-li přesně, pak by se PlayStation 2 měl v Japonsku objevit v září 1999. Mezitím si Sony zaregistrovalo webové stránky http://www.playstation2.com a http://www.playstation2000.com, ale nehledejme v tom žádná znamení, jde pouze o to, aby je nějací podnikavci nepředběhli.



Za použití nejrůznějších fám a dohadů jsme se pokusili odhadnout, jak asi bude vypadat PlayStation 2. Co myslíte vy?

PLAYSTATION 2: ÚDAJNÁ SPECIFIKACE

Podle posledních spekulací bude PlayStation 2 disponovat pravděpodobně tímto hardwarem:

PROCESOR: G12 od LSI Logic

CPU: 266-400 MHz

GRAFICKÝ ČIP: renderovací kapacita přes 4 miliony polygonů za sekundu

ROZLIŠENÍ: 640x480 v 16 bitové barvě

PAMĚŤ: 24 Mb (SDRAM), 6 Mb (texturová RAM)

SOFTWAROVÉ MÉDIUM: DVD

DALŠÍ: 56Kbs technologie Microsoft Internet a čtyři porty pro joypady

ANALÝZA | PLAYSTATION 1999

Cousteaua, ale přesto hráči dokáže poskytnout opravdu povznášející pocit, zvláště při průniku do tajemných místností. Loď je sice v rané verzi zatím celkem pustá a téměř bez podmořského života, ale věříme, že Konami si s tímto problémem hravě poradí.
MOŽNÁ

POY POY 2

DISTRIBUTOR: Konami
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
ONI TVRDÍ: Více zábavy ve hře, kde je hlavní myšlenkou vrhání těžkých předmětů na protivníky. Je zde oproti předchozímu dílu několik zcela nových rysů. Rovněž více postav, větší výběr zbraní a složitější prostředí - to jsou tři hlavní vylepšení, avšak Konami dbala, aby zachovala jednoduchou a hratelnou bázi originálu.
MY TVRDÍME: *Poy Poy 2* není žádným obrovským krokem kupředu, ale alespoň lehce tuto hru pochopíte, stejně jako původní verzi. Vrhání předmětů na soupeřovu kebuli sice stále baví, nicméně design nových úrovní je složitější, takže zároveň hra vyžaduje více přemýšlení.
MOŽNÁ

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER

DISTRIBUTOR: Eidos/Crystal Dynamics
DATUM VYDÁNÍ: březen 1999
ONI TVRDÍ: Druhý díl podceňované hry *Legacy of Kain* prošel naprostou proměnou, zcela se změnil design hry, přičemž zejména dvojrozměrné mapy první hry byly nahrazeny novým, trojrozměrným prostorem. *Soul Reaver* umísťuje vampírskou postavu Raziela do velice spletitého scénáře, který se určitě stane součástí upíří historie. Vaším úkolem je prozkoumávat slabě osvětlené katakomby, které tvoří rozsáhlé herní úrovně, a při této činnosti narážíte na erpégéčkové prvky, které se objevují náhodně. Při řešení nejrůznějších situací se Raziel musí vyptávat místních, jejichž nezdravě bledá tvář často nevěstí nic dobrého. Za zmínku také stojí, že Raziel odvrhl dřívější zvyk vysávat lidem krev z krčních tepen a teď se v boji o přežití pouze soustřeďuje na čerpání duševní energie ze svých obětí. Jeho cesta jej nakonec přivádí k souboji se silami zla a s každou bitvou,





kterou se mu podaří vyhrát, stoupají jeho zkušenost a schopnosti. Tak například když se mu podaří zlikvidovat vůdce sekty upírů, kteří dokáží šplhat po zdech, stává se i z něj takový pavoučí muž.



MY TVRDÍME: Nepodaří-li se Razielovi přitáhnout pozornost playstationového obecenstva ani na druhý pokus, pak neexistuje žádná spravedlnost. Crystal Dynamics se podařilo udělat opravdu skvělou hru, která překračuje klasicky vymezené žánry. Mezi nové Razielovy schopnosti patří zneviditelnění a proměňování hmoty, přičemž každá úroveň je navržena tak, aby tento potomek hraběte Drákuly mohl předvést něco odlišného. Jednotlivé úrovně hry byly dovedené k naprosté dokonalosti. Přes velké množství nápadů, které jsou do hry vloženy, žádná z úrovní nepůsobí v nynější verzi nedodělaným dojmem. Krátce řečeno: máme před sebou hru, která bude mít na playstationové mapě věčné místo.
HIT

SILENT HILL



DISTRIBUTOR: Konami
DATUM VYDÁNÍ: jaro 1999
ONI TVRDÍ: Konami si vyzkoušeli svůj talent také na hororovém žánru, a to tímto příběhem z opuštěného města. Dosud nepojmenovaný hrdina se stane účastníkem strašlivé nehody motocyklu a nabourá při tom vlastní auto. Když se probere z bezvědomí, zjišťuje, že někdo unesl jeho dceru, která seděla vedle něj. Tím vstupuje do skvěle vizuálně podaného příběhu *Silent Hill* a města se stejným jménem, aby ji vypátral.



MY TVRDÍME: Je to více než pouze naklonovaný *Resident Evil*. Hra nejvíce těží zejména ze skvěle detailně propracovaného okolí. Těch detailů je skutečně požehnaně (včetně vůbec dosud nejlepší animace obličejů všech dob), jsou zde dokonce i mlhové efekty, které přispívají ke stísněné atmosféře. Při objevování tajemství *Silent Hillu* vás čeká nejeden šok. Silný příběh, jednoduchá metoda ovládání - to jsou některé z třešniček na dortu.
HIT

AKUJI THE HEARTLESS

DISTRIBUTOR: Eidos/Crystal Dynamics
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
ONI TVRDÍ: Voodoo vstupuje do oblasti videoher... Velký okultistický odvaz v mixu stylů: adventura a bojovka. Hlavní hrdina Akuji prozkoumává trojrozměrný prostor nacházející se v pekelném podsvětí, proti nepřátelům se bojuje za pomoci základních úderů a kopů, na konci dojde i na voodoo zaklínadla, které se velice dobře hodí k zákeřným útokům. Také je možno se měnit ve zvířata.
MY TVRDÍME: Nejsme přesvědčeni. Vše to zní tak jaksi důvěrně známě, ani schopnost proměňovat se ve zvíře není něčím novým. Vzpomeňte si na *Blood Omen* nebo *Bloody Roar* od Virgin, obě zvládaly tuto praktiku mnohem lépe. Kromě toho v tomto typu bojovek bude pěkně nabitá konkurence.
ASI NE

SHAOLIN

DISTRIBUTOR: THQ
DATUM VYDÁNÍ: březen 1999
ONI TVRDÍ: Jeden ostře řezaný muž (nebo školou povinná japonská dívka) proti nespočetné přesile - to je konvenční základ této trojrozměrné mlátičky. Až čtyři hráči si to mohou rozdat v několika kolech, v nichž jde opravdu o hodně. Kopy, údery, chvaty - to bude vaše hlavní pracovní náplň. Během jednoho kola se může do boje zapojit údajně až devět hráčů.
MY TVRDÍME: Již představa devíti hráčů, jak bojují na život a na smrt, se zdá příliš úchvatná na to, aby byla pravdivá. Ovšem je pravda, že *Shaolin* nedělá kompromisy. THQ hru připodobňuje ke starým bojovkám, kde bylo možné sejmout celou partu útočníků dobře mířeným kopem. Nicméně zde stále zůstává otevřená otázka rozmanitosti v režimu pro jednoho hráče.
MOŽNÁ

RUGRATS

DISTRIBUTOR: THQ
DATUM VYDÁNÍ: duben 1999
ONI TVRDÍ: Stylová věc vycházející z kreslených příběhů pro děti, které běží v zahraničních televizích. Hra je tedy určená hlavně pro mladší a je to pestrá arkáda/adventura, jejíž animace dokonale napodobují televizní předlohu. Nejrůznější rébusy, které jistě nejednomu žáčkovi budou nahánět husí kůži, jsou na pořadu dne.
MY TVRDÍME: Hra vypadá velice podobně jako stejnojmenné animované filmy a díky skvěle jednoduchému systému ovládání si jistě záhy získá srdce dětských hráčů. Tato hra asi ani neměla způsobit revoluci na playstationové scéně, nicméně je to skvěle provedený produkt pro naše malé bratříčky a sestřičky.
HIT. Tedy, je-li vám méně než deset...

MRTVÉ HRY

Toto jsou tituly pro PlayStation, které nikdy neuvidíte na policích obchodu, s vysvětlením proč...

ALIEN VS PREDATOR

FOX INTERACTIVE
Měla hráči umožnit ovládat buď obludy, které se objevují v názvu hry, nebo kosmického žoldáka. Hra se měla odehrávat v celé řadě katakomb a každá postava měla disponovat zvláštními bojovými schopnostmi a technikami. Naneštěstí pro opožděnost celého projektu a kvůli několika technologickým závadám museli u Foxů oželet ztráty, a částečně pokročilou verzi uložit k ledu.

MATCH DAY 3

INFOGRAMES
Za touto hrou stáli lidé, kteří byli autory i první původní verze pro ZX Spectrum. *Match Day 3* byl smeten ze stolu v okamžiku, kdy lidem u Infogrames došlo, že nemůže měřit své síly se hrami typu *FIFA* či *ISS Pro*. Což je docela správný postřeh. Upřímně řečeno, hra smrděla jako stará kopačka...

CLAY FIGHTER EXTREME

INTERPLAY
Měla to být aktualizovaná verze starého hitu. Interplay se pro tento účel nejdříve ohlédli pro inspiraci k bojovým hrám na Super Nintendu. *Clay Fighter Extreme* používal pro animaci svých bojovníků zastaralý model dvourozměrných šestnáctibitů, takže si asi dovedete živě představit, jak to vypadalo. Ne-li, pak vězte, že hra působila extrémně ošklivě. Poté, co zmizela chystaná verze pro N64, se díky bohu vytratila i verze pro PlayStation.

THE X-FILES

DISTRIBUTOR: Fox Interactive
DATUM VYDÁNÍ: jaro 1999
ONI TVRDÍ: Na vývoj této obtížné hry dohlížel sám autor Akt X. Co se stalo? Mulder a Scullyová náhle zmizeli a hráči mají za pomoci systému ikonek prohledávat nejrůznější prostory a najít je. Ve hře se objevují snad všechny důležité postavy, které vystupují v seriálu, jsou zde různé nápovědy a náznaky, kde hledat atd. Celá hra je údajně na pěti CD a děj má být stejně spletitý a záhadný jako v seriálu.
MY TVRDÍME: Dlouho odkládaná hra byla uznána samotným realizačním týmem kolem televizního seriálu jako vysoká kvalita. Za všemi těmi temnými místnostmi a naleštěnými podlahami se skrývá velice zábavná hra ve stylu adventury. Ovšem zdá se být příliš krátká a trpí častým přístupem na CD.
MOŽNÁ

ALIEN RESURECTION

DISTRIBUTOR: SCEE/Fox Interactive
DATUM VYDÁNÍ: jaro 1999
ONI TVRDÍ: Plně akční bojovka, kdy Ripleyová a jejích pět spolubojovníků bojují proti mimozemšťanům. Na dění pohlížíte z volné, vzduchem poletující kamery, která pozoruje hrdiny pobíhající po mimozemským životem zamořené kosmické lodi Auriga. Vetřelci jsou dosti velcí a škodliví, ale nebojte se nic, máte k dispozici veškeré potřebné zbraně, abyste je rozložili na malinkaté kousíčky.
MY TVRDÍME: Jedna z těch lepších filmových licencí. Perspektiva pohledu třetí osoby umožňuje vidět všechny detaily útoků vetřelců a také přispívá k proměnlivosti akce. Vetřelci jsou neuvěřitelně zákeřní, skoro přesně jako jejich bratranci ze stříbrného plátna. Zastřelit vetřelce v poslední chvíli před jistou smrtí je vskutku blažený pocit.
HIT

DIE HARD TRILOGY 2

DISTRIBUTOR: Fox Interactive
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Další tři hry postavené na dnes již klasické trilogii Johna McClanea. V současné době ještě neznáme žádné detaily, ale bylo slíbeno, že se pro každý díl filmu chystá opět zcela odlišná hra. Začaly práce na sekci, kde mají hlavní slovo rychlé vozy, ale zda půjde o podobnou věc jako z prvního dílu, se můžeme dohadovat jen stěží.
MY TVRDÍME: Z jedné stránky je to zvláštní, že trilogie vychází znovu, ale po fenomenálním úspěchu prvního dílu to na druhou stranu odpovídá obchodní logice. Bude zajímavé vidět, zda u Foxů dokáží vymyslet pro tři filmy nové herní styly. Šeptá se, že to, co je již hotovo, vysoce překračuje úroveň minulé hry. Nechejme se překvapit...
HIT

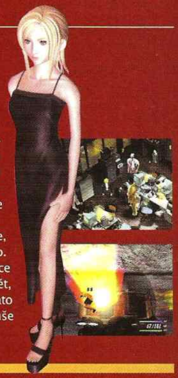
CROC 2

DISTRIBUTOR: Fox Interactive
DATUM VYDÁNÍ: jaro 1999
ONI TVRDÍ: Malý krokodýl, vrtící ocasem jako pejsek, se vrací, aby zažil další dobrodružství, opět v trojrozměrném hávu. Můžete se těšit na rozlehlejší prostory, než tomu bylo v první hře, a také detailnější a rozmanitější monstra. A pochopitelně, jako obvykle, na další informace stále ještě čekáme.
MY TVRDÍME: Konkurence se přesunuje do plně trojrozměrného prostředí, ale firma Argonaut chce více než pouhé přizpůsobení nějakému módnímu trendu. Jestliže úrovně budou skutečně otevřenější, a *Croc 2* bude o něco méně lineární než jeho předchůdce, pak není důvodu, proč by u Foxů neměli být plni optimismu.
MOŽNÁ



RC STUNT COPTER

DISTRIBUTOR: Interplay
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
ONI TVRDÍ: Nemůžete si dovolit létat s modelem vrtulníku v hodnotě 50,000 Kč, jelikož se bojíte, že ho rozbijete na první pokus? Upřímně řečeno, my také ne.... I když zde nám na pomoc přichází firma Shiny, jejíž hra testuje nejenom obecnou zručnost hráčů v ovládání vrtulníku, nýbrž jim také předepisuje splnění určitých misí.
MY TVRDÍME: Je to velmi zajímavý nápad ve skutečně stylovém provedení. Dokonalý systém ovládání by této hře mohla závidět kdejaká hra pro PlayStation. Firma Shiny plně využila možnosti analogového padu - palci ovládáte pohyb po vertikále a horizontále, stejně jako v případě dálkového ovládání u skutečného modelu. Je to více než jen hračka pod stromeček.
HIT



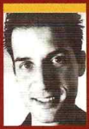
PARASITE EVE

DISTRIBUTOR: Square
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Záhadná to ženština - tedy Eva z titulu - přišla na kloub tomu, jak telekineticky manipulovat lidským tělem, což má přímo hrozivé důsledky pro její oběti. Pouze jedna jediná se ukázala být proti Evině moci imunní - policajtka z New Yorku jménem Ada a pouze ona dokáže vystavit Evě stopku.
MY TVRDÍME: Zatím nejpokročilejší titul od Square, který lze nejlépe charakterizovat výrazem filmové erpégéčko. Je to vůbec první epický titul, který vznikl v americké pobočce firmy. Z obrazových šotů, které jsme měli možnost vidět, doslova přechází zrak, avšak je tak trochu škoda, že tato nádherná grafika slouží jen k zamaskování celkem jednoduše pojaté hry. Ale na definitivní soudy si ještě počkejme.
HIT



ERGHEIZ

DISTRIBUTOR: Square
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Je to výsledek spolupráce mezi dvěma japonskými giganty: Namco a Square. Je to hra, v níž se bojové scény snoubí s adventurovými prvky: hráči procházejí bojovým turnajem, jenž v sobě skrývá mnohá tajemství. Ústředními postavami celého podniku jsou Cloud a Tifa, kteří se ještě nestačili vzpamatovat ze svého úspěchu ve *Final Fantasy VII*. Známý velký meč prvně jmenovaného si v této hře rozhodně nemůže stěžovat na nedostatek práce.



„LIDÉ U SONY VIDĚLI, S ČÍM PŘIŠLA SEGA, TAKŽE ČEKÁM, ŽE PLAYSTATION 2 BUDE VE VŠECH OHLEDECH O NĚCO LEPŠÍ NEŽ DREAMCAST. KDYBY BYLO PO MÉM, PROSAZOVAL BYCH VOLANTY, OPRAVDOVÉ JOYPADY SE ZPĚTNOU VAZBOU (NEJENOM VIBRAČNÍ) A TLAČÍTKA SENZITIVNÍ NA TLAK (ČÍM SILNĚJI STISKNETE, TÍM VÝŠE VYSKOČÍTE). CO SE TÝČE HARDWARU, PAK VYHLAZOVÁNÍ V REÁLNÉM ČASE, 56K MODEM, RAM DISK (NĚCO NA ZPŮSOB MALÉHO JAZ DISKU, TAKŽE BY SE ZMĚNIL CELÝ SVĚT HER)...“
DAVE PERRY, SHINY

MESSIAH

DISTRIBUTOR: Interplay
DATUM VYDÁNÍ: březen 1999
ONI TVRDÍ: „*Messiah* bude skutečným zjevením, které prodlouží dny konzoly PlayStation." To říkají lidé od Shiny, tedy autoři hry, která se jeví jako dosud vůbec nejrychlejší a nejdetailnější trojrozměrný titul platformy. Odehrává se v šesti rozlehlých trojrozměrných světech, kde hráči ovládají kolem dvaceti různých postav. V příběhu se má Země každým okamžikem stát hájemstvím satanášovým a spása lidského plemene byla svěřena do rukou cheruba jménem Bob. Ten musí prozkoumat veškeré herní světy a získat do své moci jejich obyvatele, aby za něj vyřešili rébusy, pobili zlotřilce a našli cestu do Belzebubova království. Herní svět zde existuje v podobě skutečně otevřeného prostředí, kamery poletují všude možně, aby bylo možné tento svět zabírat ze všech úhlů. Autorský tým se rovněž ve velké míře věnoval detailům a podařilo se mu vytvořit obyvatelstvo, které se dokáže chovat inteligentně a nezávisle, obyvatelstvo, které žije v temném, nicméně nádherně graficky provedeném světě.
MY TVRDÍME: Po zklamání jménem *Wild 9* je tato hra pro Shiny návratem do formy. Hlavní postava je jedním z vůbec nejpodivnějších hrdinů, nicméně velice zdařile zapadá do temného a detailního světa. Odbýt tento titul tvrzením, že se jedná pouze o další naklonovaný *Quake*, by bylo nespravedlivé. Pravda, je to stejný žánr, ale je nutno zdůraznit, že *Messiah* má větší hloubku. Je to hra, která se až úzkostlivě vyhýbá lineárnosti a nástrahám, kterých je v daném žánru požehnaně. Mimo to, sem tam zabrousí i do žánrů jiných. Jednoduše řečeno, PlayStation jest požehnána mezi konzolami, a to díky širokému spektru titulů, *Messiah* je jen dalším dokladem rozmanitosti této, amen.
HIT







FINAL FANTASY VIII

DISTRIBUTOR: Square
DATUM VYDÁNÍ: podzim 1999
ONI TVRDÍ: Tentokrát se vše podstatné odehrává kolem prestižní vojenské akademie. Máme být svědky neuvěřitelných dobrodružství Squalla Leonharta a jeho třech kohort, jak procházejí základním výcvikem a pak dále se zúčastní skutečných misí. Tento další díl seriálu pokračuje v dobré tradici vynikající grafiky a velice promyšlených bojových sekvencí, jak tento směr naznačila již *FFVII*. Ovšem autoři krom toho nyní ještě vylepšili bojové sekvence, které budou více otevřené.
MY TVRDÍME: Skvělá ukázka toho, co PlayStation dokáže. *Final Fantasy* možná nebude velikým pokrokem oproti předchozímu dílu, ale rozhodně se jí podařilo dostat o nějaký ten krok dopředu. Ty nejpodstatnější změny se týkají bojových sekvencí, je zde nový „magický" systém a také se změnilo obsazení. Netrpělivě čekáme...
HIT





► MY TVRDÍME: Her podobného zaměření je dnes na trhu habaděj, ale těmto dvěma firmám se skvěle podařilo vystihnout ze žánru to opravdu nejlepší. *Ergheiz* je bezpochyby skvělá bojová hra, v níž se objevuje neuvěřitelná rozmanitost bojových technik a skvěle využívá své trojrozměrné prostředí - hráči dokonce mohou vyšplhat na některé objekty a využít v boji tuto výhodu. Věřme, že evropská verze hry bude hotová co nejdříve!
HIT

ASTEROIDS

Viz strana 48

X-MEN

DISTRIBUTOR: Activision
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Hrstka neohrožených a velice podivných hrdinů z komiksové stáje Marvel právě opustila azyl dvojrozměrných bojovek firmy Capcom a vydala se směrem do království, jehož poznávací značka zní arkáda/adventura/bojovka. Wolverine, Storm, Kyklop a další členové této bandy byli povoláni do zbraně, aby zabránili vyhynutí svého rodu, takže všichni z nich musejí prokázat své úžasné a jedinečné schopnosti v příběhu, který se postupně rozvíjí do velké šíře.
MY TVRDÍME: Je dobré vidět, že *X-Men* se odklání od příliš úzce vymezeného seriálu firmy Capcom, ovšem zde je určitý strašák: co když se tato první arkáda/adventura ukáže být pro PlayStation příliš složitá. Hra totiž obsahuje vskutku neuvěřitelné množství detailů, takže autorský tým čeká asi nějaké to proškrtání.
MOŽNÁ

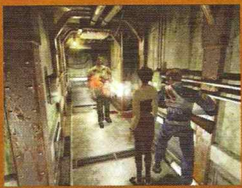
QUAKE 2

DISTRIBUTOR: Activision
DATUM VYDÁNÍ: březen 1999
ONI TVRDÍ: Remixovaná verze pécéčkové klasiky je obohacená novými trojrozměrnými levely. Dokonalá výzbroj a krveprolití v této hře je prostě fantastické. Od nejrůznějších nápodob *Doomu* se tento titul odlišuje tím, že se odehrává ve zcela trojrozměrném světě. Můžete střílet nahoru dolů, či se naopak propadat jednotlivými úrovněmi. Záleží jen na vás.
MY TVRDÍME: Možná, že se pécéčkáři budou blahosklonně usmívat, ale uvědomme si, že playstationový *Quake 2* přichází s úplně novými zbraněmi a postavami, navíc běhá velice pozoruhodnou rychlostí, a to na desetkrát levnějším hardwaru než je špičkové ►



NEJ POKRAČOVÁNÍ

PlayStation svou produkcí dalších a dalších pokračování připomíná praxi Hollywoodu. Podle pana Zaslechla a paní Povídalové jsou ty největší hvězdy příštích Vánoc již nyní jasné. Opravdu?




Horcí favorité současných hitparád, chystá se už pokračování?

RESIDENT EVIL 3

ODHAD DATA VYDÁNÍ: konec roku 1999
ŠEPTANDA: Capcom připravuje verzi hry *Resident Evil* pro Dreamcast. Současně plány pro třetí playstationový díl obsahují příběh o morové ráně epických rozměrů a mnohem větší počet hratelných hrdinů.
OFICIÁLNÍ VYJÁDŘENÍ FIRMY VIRGIN: „Ještě jsme se nerozhodli, ale dříve či později k tomu musí dojít."

TEKKEN 4

ODHAD DATA VYDÁNÍ: počátek roku 2000
ŠEPTANDA: Namco hodlá rozvíjet postupy, s nimiž se setkáváme ve hrách jako *Ergheiz*, dokonce není vyloučena plně skrolující bojovka.
OFICIÁLNÍ VYJÁDŘENÍ FIRMY SCEE: „Slyšeli jsme, že by to mohlo být pro PlayStation 2, ale to jsou zatím nepodložené zprávy."

METAL GEAR SOLID 2

ODHAD DATA VYDÁNÍ: léto 2000
ŠEPTANDA: Několik nápadů pro včlenění do *MGS* muselo být zavrženo pro časovou tíseň. Snad i proto Konami zaručuje, že Solid Snake bude jedním z prvních hrdinů, který přejde pod PlayStation 2.
OFICIÁLNÍ VYJÁDŘENÍ FIRMY KONAMI: „Vždyť ještě není na trhu ani první díl!"

TOMB RAIDER 4

ODHAD DATA VYDÁNÍ: konec roku 2000
ŠEPTANDA: Už po *Tomb Raiderovi 2* se podle tehdejšího názoru měla Lara stáhnout do pozadí, až do PlayStationu 2. Tento předpoklad se sice nevyplnil, ale se čtyřkou si asi budeme muset opravdu počkat na nový systém.
OFICIÁLNÍ VYJÁDŘENÍ FIRMY CORE: „Zatím bez komentáře."

FIFA 2000

ODHAD DATA VYDÁNÍ: léto 2000
ŠEPTANDA: Vancouverská základna EA na seriálu *FIFA* pracuje neustále, takže další díl je prakticky nevyhnutelný.
OFICIÁLNÍ VYJÁDŘENÍ FIRMY EA: „Bez komentáře."





Objeví se další díl v roce 1999? Nebo budou až pro PlayStation 2? Kdo ví...



„NAŠE PODPORA VĚCI PLAYSTATION NIKTERAK NEOSLÁBNE. PŘIPOUŠTÍME, ŽE RŮST MOŽNÁ NENÍ TAKOVÝ JAKO V POSLEDNÍCH DVOU LETECH, ALE STÁVAJÍCÍ ZÁKLADNA UŽIVATELŮ STÁLE GARANTUJE VÝHODNOST NOVÝCH TITULŮ. OČEKÁVÁME, ŽE SE PRODÁ STEJNĚ HER JAKO V MINULÝCH DVOU LETECH."
GARY BRACEY, VÝVOJOVÝ ŘEDITEL, TELSTAR

PC. Původní autorský tým, který dělal verzi pro PC, na vývoj hry dohlížel a podle vlastních slov jsou s tím, co viděli, velmi spokojeni. Zejména se jim líbil režim rozdělené obrazovky.
HIT

EXPENDABLE
DISTRIBUTOR: Rage
DATUM VYDÁNÍ: březen 1999
ONI TVRDÍ: Tento titul je jakousi aktualizací starých známých coin-opů jako *Commando* či *Ikari Warriors*. Umísťuje jejich styl do pseudo-trojrozměrného prostředí, zahlcuje hráčův zrak explozemi a střihovými scénami. Speciálně zkonstruovaní vojáci si zde prorážejí cestu vertikálně rolujícím prostředím a likvidují vše, co se jim byť jen připlete do cesty.
MY TVRDÍME: Jedna z těch lepších retro her. Má skvělý ovládací systém, který hráčům umožňuje střílet všemi směry, aniž by se museli nějak zvlášť namáhat. Atraktivní scenérie a úchvatné vizuální efekty, nicméně design jednotlivých úrovní je příliš jednoduchý, a mohl by velice silně ovlivnit celkovou přitažlivost hry.
MOŽNÁ

RUUD GULLIT STRIKER '99
DISTRIBUTOR: Rage
DATUM VYDÁNÍ: březen 1999
ONI TVRDÍ: Své jméno této hře sice propůjčil nynější manažer Newcastlu a bývalá hvězda holandské reprezentace, ale nejdůležitější úlohu ve vývoji hry sehrál anglický trenér Glenn Roeder. Ten programátory učil umění fotbalové taktiky. Chloubou hry je dvoutlačítkový ovládací systém, když se autoři snažili udělat hru co nejjednodušší.
MY TVRDÍME: perfektní práce kamery, skvělý motion-capture, Jonathan Pearce na komentátorském stanovišti. Jediným problémem je zjednodušené ovládání. Máme dojem, že dvě tlačítka nebudou na všechny ty přihrávky, pasy, střely, bránění atd. prostě stačit.
MOŽNÁ

SOUTH PARK 1
DISTRIBUTOR: Acclaim
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Acclaim má v zásobě připraveno celkem osm her tohoto seriálu, přičemž první dvě mají PlayStation obšťastnit již v roce 1999. První je bizarní trojrozměrná střílečka, naprosto šílená záležitost odehrávající se na stejně uhozené střelnici.
MY TVRDÍME: První signály ukazují, že i přes přesun dvojrozměrných postav do trojrozměrného prostředí, není tato hra nic moc. Stejně jako v případě televizního seriálu i zde je animace primitivní, ale zase to pomohlo tomu, že součástí hry může být celý gang známý z televize. Skvělým momentem je deathmatch pro čtyři hráče, kde si každý může zkusit oddělat Kennyho. Vy mrchy...
HIT

CASTROL HONDA SUPERBIKE
DISTRIBUTOR: Funsoft
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
ONI TVRDÍ: Tato hra byla vyvinuta s podporou slavného závodního týmu Castrol Honda. Je to trojrozměrné závodění velice blízké klasické arkádě *Super Hang-On*. Základní arkádový režim doplňuje ještě vedlejší režim manažerský, navíc ještě režim rozdělené obrazovky, takže si to na trati přímo můžete rozdat s kamarádem.
MY TVRDÍME: Vyhlídku na to, že se objeví nějaká realistická hra, je třeba brát vždy optimisticky. Na druhou stranu o této hře toho ještě tolik nevíme, abychom mohli o něčem takovém uvažovat. Co se týče manažerské stránky celé věci, ta vypadá celkem slibně, ale z hlediska technologické dokonalosti působí *Castrol Honda Superbike* zatím neutrálně.
MOŽNÁ



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
DISTRIBUTOR: Ubi Soft
DATUM VYDÁNÍ: prosinec 1999
ONI TVRDÍ: *Raymanovi* otěže vzal do svých rukou Ubi Soft. Tento starý známý je teď hrdinou trojrozměrného světa. Pirátiroboti ho uvrhli do jakési intergalaktické zoo. Jemu se však podařilo uniknout a o jeho dalších osudech vypráví 40 podivných úrovní hry, kdy se pokouší osvobodit ještě své kamarády.
MY TVRDÍME: Je dobrou zprávou, že Ubi Soft opouští zastaralý dvourozměrný svět původní verze. *Rayman* se k novému prostředí skvěle hodí - je to pestrá, atraktivní hra, hlavní postava je nyní o poznání obratnější.
MOŽNÁ

RAINBOW SIX
DISTRIBUTOR: Take2
DATUM VYDÁNÍ: duben 1999
ONI TVRDÍ: Poslední román Toma Clanceyho byl již transformován do podoby pécéčkové hry a konverze by se měla objevit i pod hlavičkou Sony. Úkolem hráče je vycvičit svůj oddíl tak, aby mohl s úspěchem podnikat nejrůznější supertajné mise. Každý člen týmu je mistrem taktiky a všichni se v průběhu 12 misí, jež hra obsahuje, postupně objeví v akci.
MY TVRDÍME: PC hra se těší značné oblibě a není důvodu, proč by se jí její playstationová obdoba neměla vyrovnat. Mise jsou dobře vymyšlené, vyžadují značnou dávku obratnosti a přesnosti a z hry dělají mnohem více než pouhou střílečku.
MOŽNÁ



CARMAGEDDON
DISTRIBUTOR: SCI
DATUM VYDÁNÍ: květen 1999
ONI TVRDÍ: Hra, která má nahánění hrůzy přímo v popisu práce. Je to pěkný masakr, vaším úkolem je projíždět se krajinou a hledat oběti. *Death Race 2000* není proti této hrůze nic. Z lidí i zvířat zde nadělejte červenou masitou kaši a dostanete za to spoustu bodů.
MY TVRDÍME: Ano, brutalita a násilí zde působí velice odlehčeně. Ovšem nejvíce

1999: ROK PŘED NÁMI...

PSM se dívá do své kouzelné křišťálové koule...

LEDEN:
- Paramount konečně začíná s natáčením filmu *Tomb Raider*. Mluvčí ohlašuje: „Film bude velmi blízko dění ve všech třech hrách."
- Capcom ohlašuje hru *Street Fighter Pocket Fighters Vs X-Men Parents*. Nikoho to nezajímá.
- Oznamuje se, že *Mortal Kombat 5* bude mít zcela nové smrtící údery zvané „banality". Fungují tak, že protivníka unudíte k smrti.

ÚNOR:
- Eidos uvádí na trh novou kolekci oblečení Lara: podprsenku (pouze velikost XXXL) a khaki šortky (pouze velikost XS).
- Codemasters pokračují v sérii neobvyklých sportů pro PlayStation. *Sharron Davies' Swimming* se prodá za jediný den 500,000 kopií.
- Sony přichází po *Fluid* s dalším obdobným titulem nazvaným *Kosmický bublající nářez*. Recenze hudebního tisku jsou nadšené a prodá se dokonce celých šest kusů hry.

BŘEZEN:
- Ticho po pěšině. Jako vždy.

DUBEN:
- Seriál Simpsonovi je opět na vrcholu a těší se obrovské popularitě, Acclaim vydává hru *South Park* a v téže době oznamuje, že v srpnu roku 2001 vyjde hra *The Simpsons*.
- *Metal Gear Solid, Gran Turismo 2* a *Tekken 4* - to vše právě vyšlo a v žebříčcích se tyto hry umístily na druhém, třetím a čtvrtém místě. Na jeho vrchol se dostali Codemasters s titulem *Moderní Gymnastika*, kterého se prodalo 550,000 kusů za týden.
- Firma Sony přišla překvapivě s hrou *B*Witched*, která končí chaosem, v němž hlavní hrdina podobný koni zmizí.

KVĚTEN:
- Codemasters vydávají hru *Geoff Capes' CyberCaber Toss*. Hry se prodá 800,000 výlisků za první den.
- Fox US ruší *The Simpsons*. „Nejlepší odejít na vrcholu," nabízí vysvětlení autor Matt Groening.
- Retro šílenství končí tragédií, když vlastníci PlayStation založili požár v kanceláři firmy Hasbro poté, co vydala hru *Hyperpiškvorky*.

ČERVEN:
- EA ohlašují *FIFA: Poslední díl*. Údajně to má být vůbec nejrealističtější fotbalová hra a její součástí má být motion-capture kouření a popíjení šampaňského v šatně.
- Sega právě uvádí na trh svůj Dreamcast. Při uvedení je k dispozici pouze jedna hra (*Hyperpiškvorky* od Hasbro). Chris Deering v této souvislosti oznamuje, že mu není o PlayStation 2 nic známo.

ČERVENEC:
- V reakci na EA ohlašuje Eidos, že zakoupil práva na jihočeský krajský přebor. Současně přichází na scénu i Konami a ohlašuje *ISS: Inter Toto Superstar Sucker*, ve které je možné hrát nejen za klasické týmy minulosti, ale i za klasické týmy budoucnosti.

překvapí, že ony honičky s nevinnými oběťmi jsou v této hře neuvěřitelně hratelné. Je to velice slibná hra, vlastně kromě *Twisted Metal* jediná, která nabízí skutečně originální jízdu. Zkazit by to mohl snad jen odbytý ovládací systém nebo pomalá grafika.
MOŽNÁ



UNIFICATION: MARTIAN GOTHIC

DISTRIBUTOR: Telstar
DATUM VYDÁNÍ: konec 1999
ONI TVRDÍ: Akční thriller odehrávající se na výzkumné stanici na Marsu. Neznámý virus uvedl osádku stanice do „jiného" stavu (tj. a la zombie), což přinutilo vědce na Zemi, aby ke stanici vyslali tři průzkumné lodě. Ukazuje se, že infekce se objevuje pouze tehdy, pokud se oběti dostanou blízko sobě. Takže, vaším úkolem je zajistit, aby se ti výzkumníci k sobě nikdy nedostali.
MY TVRDÍME: *Resident Evil* v kosmickém prostoru. Nápad se třemi nezávislými průzkumníky pracujícími jako tým osvěžuje základní arkádo-adventurovou strukturu. Hra za mnohé vděčí svému předobrazu od Capcomu, nicméně základna je velice dobře udělaná a je zde hodně rébusů, takže by mohla mít úspěch.
MOŽNÁ

AIRPORT INC.

DISTRIBUTOR: Telstar
DATUM VYDÁNÍ: jaro 1999
ONI TVRDÍ: Hráči mají za úkol spravovat fiktivní letiště, tj. starat se o jeho denní chod. Stejně jako na každém větším letišti, i zde jsou problémy s přílety ze zahraničí, zpožděnými lety, ztracenými náklady, bloudícími výletníky atd., přičemž vy se především musíte snažit maximalizovat svůj zisk.
MY TVRDÍME: V zásadě to je *Theme Airport*. Námět by dovoloval úsměvné a zábavné pojetí, ale skutečným testem bude uživatelské rozhraní. Hry *Theme Park* a *Theme Hospital* od Bullfrogu vytvořily standardy pro herní systémy pracující s ikonami, ale pokud se Telstaru podaří docílit toho, co slibuje, je možné, že jej čeká první opravdu velký úspěch.
MOŽNÁ

GLOVER

DISTRIBUTOR: Hasbro
DATUM VYDÁNÍ: jaro 1999
ONI TVRDÍ: čaroděj se svým vlastním omylem proměnil v kámen a jeho kouzlo rozprášilo sedm magických krystalů po celém rozlehlém trojrozměrném území. Naštěstí jedna kouzelná rukavice mu zůstala na ruce, takže je se čeho chytit. Nuže, vaším úkolem je najít všech sedm krystalů...
MY TVRDÍME: Je to rozhodně originální nápad a také velice zábavný. Úrovně nejsou nijak zvlášť originální - jsou zde piráti, prehistorická zvířata a Atlantida. Je tu ovšem mnoho vychytaných překážek, záludných nepřátel a samozřejmě bossové na konci úrovní. Pěkná fuška.
HIT

V-RALLY 2

DISTRIBUTOR: Infogrames.
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
ONI TVRDÍ: Pokračování hry od Ocean/Infogrames. Tu předchozí současný titul doplňuje tím, co se přiučil u *TOCA* a *McRae*: má lepší ovládání a větší počet okruhů. V samém srdci pak tutéž arkádovou hratelnost, díky které se originál těšil takové oblibě. Říká se, že zde bude i režim rozdělené obrazovky.
MY TVRDÍME: *V-Rally* se objevilo v době, kdy *Rage Racer* měl svůj zenit za sebou. Avšak nynější verze bude muset čelit takovým titulům jako *Ridge Racer Type 4* a možná i *Gran Turismo 2*, takže bude-li chtít obstát, bude muset nabídnout něco hodně zvláštního.
HIT

SRPEN:

- Eidos odmítá zvěsti o změnách ve scénáři k filmu Tomb Raider. A popírá i fámu, že v něm byla hlavní role svěřena mluvící samici orangutana.

ZÁŘÍ:

- Capcom vydává *X-Men Parents Pocket Fighters Vs Marvel Super Hero Babies*. Vychytrale společně se hrou distribuuje jednominutové demo *Resident Evila 3*. Díky tomu jde hra na dračku.
- Eidos musí promptně dementovat před zděšenými fanoušky zprávu, že Laru bude ve filmu Tomb Raider hrát Woody Allen.

ŘÍJEN:

- *FIFA 2000: Úplně poslední díl* od EA se pyšní zcela novými pohyby, včetně motion capture drbání na hlavě.
- *Patrik Berger's WLS 2000* se rovněž pyšní novými pohyby: škrábání na noze a plivání.
- *VIVA Soccer 2* od Virgin se pyšní zcela novými pohyby: přihrávky do uličky a přesná střelba.

LISTOPAD:

- Sony oznamuje plán pro Vánoce - *Crash Bandicoot 4, Final Fantasy IX, Cool Boarders 6, Tekken 7* a *Kula World 4*. „Jsme hrdí, že můžeme nabídnout tak originální výběr," usmívá se Chris Deering.
- EA poskytuje tisku tvrzení, podle něhož číslo v názvu titulu *NBA Live 2000* se nevztahuje k danému roku.

PROSINEC:

- Premiéra filmu Tomb Raider, v hlavní roli Bruce Willis jako Larry Croft. Zápletka se zcela vzdaluje archeologickému prostředí a spíše se situuje do cirkusu. Larryho doprovází neuvěřitelně chytrá opička jménem Lolita.
- Obloha se zatáhne, začne příšerný slejvák, sedm andělů mocně zatroubí a nastává konec světa.

NEJEN, ALE TÉŽ...

Ohlášené tituly, ale zatím pouze jména na seznamu, aniž bychom o nich věděli něco bližšího...

VANDAL HEARTS 2
DISTRIBUTOR: Konami
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
V KOSTCE: druhý díl známého RPG

SUIKODEN 2
DISTRIBUTOR: Konami
DATUM VYDÁNÍ: jaro 1999
V KOSTCE: stejně jako u *VH2*

GOEMAN 2
DISTRIBUTOR: Konami
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
V KOSTCE: trojrozměrná plošinovka obsahující sbírku slonů a koček a hrdinného hároše

DARK MESSIAH
DISTRIBUTOR: Konami
DATUM VYDÁNÍ: červen 1999
V KOSTCE: další horor od Konami, označovaný za *Doom + Resident Evil*

LE MANS
DISTRIBUTOR: Infogrames
DATUM VYDÁNÍ: květen1999
V KOSTCE: závodní hra založená na slavném turnaji

THE SMURFS
DISTRIBUTOR: Infogrames
DATUM VYDÁNÍ: květen 1999
V KOSTCE: největší belgický vývozní artikl v hlavní roli

STRIKE FORCE HARRIER
DISTRIBUTOR: Infogrames
DATUM VYDÁNÍ: červen 1999
V KOSTCE: krátce řečeno: simulátor letadla

BUGS BUNNY: LOST IN TIME
DISTRIBUTOR: Infogrames
DATUM VYDÁNÍ: červen 1999
V KOSTCE: první z řady animovaných záležitostí Warner Brothers

GRAND THEFT AUTO 2
DISTRIBUTOR: Take2
DATUM VYDÁNÍ: konec 1999
V KOSTCE: další simulátor pouliční kriminality

FLY
DISTRIBUTOR: Take2
DATUM VYDÁNÍ: zima 1999
V KOSTCE: realistický letecký simulátor

SHADOWMAN
DISTRIBUTOR: Acclaim
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
V KOSTCE: arkádo-adventura, v hlavní roli hrdina amerických komiksových knížek

RE-VOLT
DISTRIBUTOR: Acclaim
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
V KOSTCE: prý střílečka

SOUTH PARK 2
DISTRIBUTOR: Acclaim
DATUM VYDÁNÍ: zima 1999
V KOSTCE: Kenny, Cartman a celý gang v arkádo-adventuře

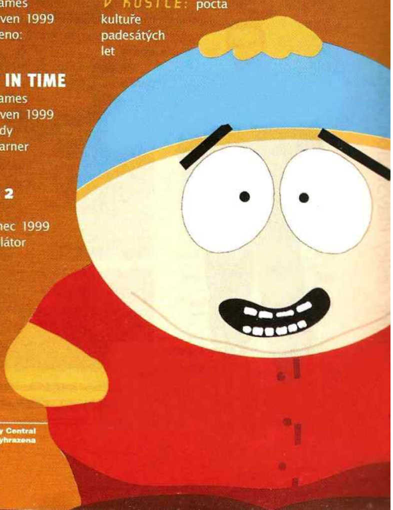
MOTORHEAD 2
DISTRIBUTOR: Gremlin
DATUM VYDÁNÍ: léto 1999
V KOSTCE: pokračování gremlinovské závodní hry

HOGS OF WAR
DISTRIBUTOR: Gremlin
DATUM VYDÁNÍ: jaro 1999
V KOSTCE: prý střílečka

ELIMINATOR
DISTRIBUTOR: Psygnosis
DATUM VYDÁNÍ: únor 1999
V KOSTCE: akční nářez

RETRO
DISTRIBUTOR: Psygnosis
DATUM VYDÁNÍ: březen 1999
V KOSTCE: obsah neznámý

ATTACK OF THE SAUCERMEN
DISTRIBUTOR: Psygnosis
DATUM VYDÁNÍ: květen 1999
V KOSTCE: pocta kultuře padesátých let



[1] Vzkaz pro vás sire! Po večeři budou následovat kopy a údery. [2] Starý dobrý chvat. Originální? Nikoli. Účinný? Jasan! [3] Dave testuje svou víru a svá žebra. [4] Motovidlo: „Otoč ho, prašti s ním a uteč!"

2



3



4



1



Kensei: Sacred Fist

Udělali senzační taktickou akci a nejlepší fotbalovou hru. Ovšem skutečnost, že Konami jsou autory vynikající bojovky, je tedy vážně překvapující.



Lidé kdysi dávno věřili, že existuje elixír, který prodlužuje život. Alchymisté trávili celá století jeho hledáním. Průzkumníci kvůli němu prozkoumali všechny zapadlé kouty světa. Svatí mužové sedávali asketicky na vrcholcích hor v naději, že jej spatří ve svých vidinách. My bychom jim mohli říci, že substancí, kterou hledali, je hratelnost. Právě ta způsobuje, že zůstáváme vzhůru do dvou do rána, abychom získali tu prémiovou trať bojovníka nebo úroveň. A je to právě ta věc, v níž se Konami cítí jako doma.

Po hospodách se mezi chlapi, kteří si prožili těžkou pařbu se *Street Fighterem*, tvrdí, že opravdu skvělou bojovku dokáží udělat jedině Japonci. *Kensei* je taková hra, která naznačuje, že by na tom mohlo něco být. Vezměme například chyty. Ve většině bojových her jsou chyty podřadné pohyby udělané jen na vizuální efekt a tak, že nevyžadují mnoho dovednosti. Chyty v *Kensei* jsou jiné. Fungují na delší vzdálenost, ale ti, kdo je používají, jsou chvilku zranitelnější, mohou být špatně načasované, odvráceny nebo zlikvidovány s takovou elegancí, že i soupeř musí uznat, že to vypadalo dost dobře. Pak je tu obrana - obvykle nehezká, záporná činnost, používaná jen při nejvyšší nutnosti. Zde je to zábavný prvek, který může být kombinován s uhýbáním a uskakováním a také použit jako předehra k protiútoku. *Kensei* je hra, kterou nevytvořili lidé aspirující na ředitele firmy, ale lidé tak cvoknutí do her, že jejich červené krvinky mají pravděpodobně tvar perfektních polygonových čtyřstěnů.

Posedlost detailem vyvyšuje *Kensei* nad řadu rádoby *Tekkenů*. Pokud ji hrajete klasickým způsobem, kdy jsou k sobě postavy vždy čelem, přijdete o polovinu pohybů. Jsou tu chvaty rukama ze strany, kopy, kterými udeříte jedině při úkrocích, a příšerné vaz lámající chvaty, které můžete provést zezadu. Vizuálně není hra nijak omračující, je ovšem velmi efektivní. Postavy v *Kensei* mají takovou uvěřitelnou mohutnost, která tolik chyběla v *Dead Or Alive* (PSM 4, 8/10) a v *Street Fighteru* (9/10). Při normálním pohlavku se vašemu hrdinovi jen zatočí hlava, ale po



Režim Survival: Jedno kolo, jedna energie, jedna šance. V tomto režimu je *Kensei* tvrdá jako sám život.

> PO HOSPODÁCH SE MEZI CHLAPI, KTEŘÍ SI PROŽILI TĚŽKOU PAŘBU SE *STREET FIGHTEREM*, TVRDÍ, ŽE SKVĚLOU BOJOVKU DOKÁŽÍ UDĚLAT JEDINĚ JAPONCI.





Máte k dispozici různé chyty podle postavení bojovníka.

UP TO 2 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	Konami	■ DISTRIBUTOR:	Konami
■ DATUM VYDÁNÍ:	leden	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11+
		■ STYL:	3D bojovka

1

2

3


[1] Útoky jsou vyváženy: tajemství spočívá v načasování. [2] Kousni si do mojí pěsti. [3] Rychlé kopy jsou na dodělání protivníka jako dělané. [4] Špičkový tréninkový režim vám pomůže procvičovat. [5] Stojí za vámi! ...pozdě.

4

5


3D: SKUTEČNOST

Odložte si kakao, které držíte v ruce, a postavte se dál od veškerého nábytku s ostrými rohy, protože to, co řekneme, vás možná skolí. I když je *Tekken 3* výborná hra, není to [těžký nádech] opravdová 3D bojovka. Na rozdíl od *Kensei*! V *Tekkenu*, kromě několika málo pohybů, k sobě stojí postavy vždy čelem. V *Kensei* jste přímo neodolatelně puzeni k tomu, abyste se točili kolem a mlátili nebo chytali soupeře ze stran nebo zezadu. Jenom prosíme, kdyby jste náhodou mluvili s někým od Namca, neříkejte jim, že jsme to na ně prásknli, OK?




Buďte trochu nesportovní a napadněte protivníka zezadu.

pořádné ráně nebo kopu proletí vzduchem přes celou obrazovku. Vyvážení pomalých silových a slabších rychlých pohybů je tu téměř dokonalé.

Klidně si myslete, že jsme se zbláznili, ale tvrdíme, že *Kensei* dokáže občas překonat i *Tekkena 3*. Hlavně pokud jde o režim pro jednoho hráče, kde nabídne dokonalou strhující rvačku. Na začátku v normálním režimu užíváte jen několik málo bojových úderů a jednoduchou taktiku, ale později jsou vaši protivníci čím dál tím lstivější v útocích ze strany a rychlejší při obraně, a tak vám nezbude než používat hlavu mnohem více, než by se u bojovky dalo čekat. Pokud budete chtít rozšířit svou řadu osmi siláků na 20 a skončit se všemi postavami, pak se budete muset hodně snažit. Až se vám to podaří, čeká na vás ještě režim Survival a Time Trial (kde se pokoušíte překonat svůj i ostatní nejlepší časy). Když se vám bude zdát, že pokrok se nějak nedostavuje, je tu, stejně jako v *Tekkenu*, tréninkový režim, který vám pomůže vypilovat své bojové umění.

KLIDNĚ SI MYSLETE, ŽE JSME SE ZBLÁZNILI, ALE TVRDÍME, ŽE *KENSEI* DOKÁŽE OBČAS PŘEKONAT I *TEKKENA 3*, HLAVNĚ POKUD JDE O REŽIM PRO JEDNOHO HRÁČE.

V novoročním zmatku, kdy se břicha ještě nevzpamatovala z toho všeho cukroví, a kapsy zejí prázdnotou od silvestrovské párty, je snadné *Kensei* přehlédnout. Byl by to ale zločin. Možná nemá grafiku, pro kterou by se umíralo, a nestojí za ní miliony televizních reklam, ale *Kensei* je hra, která dokáže udýchat i *Tekkena*. Kdyby se lidem v Konami podařilo přidat grafice trochu více lesku, pár působivých pohybů a lepší intra postav, pak by se i v Namcu koukali přes jejich široká ramena. Takto je *Kensei* hra „pouze" zaměřená na vynikající hratelnost, která jí zaručuje - na rozdíl od mnohých jiných - trvání.

Pete Wilton




Pozor! Pokud vám tenhle taneční krok nevyjde, někdo si to šeredně odskáče.



Alternativy...

Tekken 3	10/10
Tekken 2	10/10
Kensei: Sacred Fist	9/10
Street Fighter EX Alpha	9/10
Soul Blade	8/10

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín 10

■ GRAFIKA:	Solidní postavy a jednoduché pozadí.	8
■ HRATELNOST:	Dokonalá rovnováha útoků a protiútoků.	9
■ ŽIVOTNOST:	Obtížná v režimu pro jednoho, úžasná pro dva.	9

Vítězství substance nad hmotou. První skutečná 3D bojovka, která se přiblížila na dohled k *Tekkenu*. *Kensei* možná vypadá trochu obyčejně, ale rozhodně si přijdete na své.

9 Z DESETI

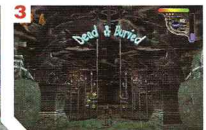
Apocalypse

Sebejisté prohlášení ve stylu „až **uvidíte hru s Brucem Willisem**, budete takhle mrňaví" začíná nabývat konkrétnějších obrysů. Až uvidíte hru s Brucem Willisem, **bude takhle mrňavý.**

[1] Útěk z vězení se daří. Zatím. [2] Přizpůsobte rychlost stavu vozovky. [3] Hororová návštěva. [4] Zelená uklidňuje, jenže tady žádná není. [5] Bílý dům (zde spíše v hnědém provedení) brán čelním útokem. [6] Jednočlenná demoliční četa. [7] Za chvíli to bouchne.

















Premiéra: dlouhý červený uvítací koberec, VIPové a silikonové dámy hrnoucí se z limuzín, které jsou tak dlouhé, že nezvládají pravoúhlé zatáčky, flashe fotografů, nadupané hlediště a kužel boďáku na smokingovém pápdrovi, který slavnostně blekotá cosi o tom, že je to poprvé, dámy a pánové, co hlavní roli ve hře ztvárnila slavná herecká hvězda, zdigitalizovaná jen a pouze pro tuto příležitost. Tohle všechno ale už víme. Přeskočme to. Shrňme to. *Apocalypse* je unikátní hrou v tom smyslu, že postava, se kterou hrajete, je reálně existující herec - a nejedná se přitom o filmovou licenci (v poslední době třeba zrovna Willis a Jovovichová ve *Fifth Elementu* nebo Smith v *Men in Black*). Dotyčný akční drsňák se nechal sejmout skenery výhradně a přímo pro hru *Apocalypse*. A kdo jiný by to měl být než Bruce Willis? (Třeba Arnold Schwarzenegger. Nebo Chow Yun-Fat. Nebo Bruce Campbell s motorovou pilou. No tak dál.) A co jiného by hra měla být než 3D střílečka?

Zásadní překvapení celé hry ukrývá *Apocalypse* hned za prvním intrem, v němž Bruce vyrobí svou první mrtvolu, ve chvíli, kdy stanete ksichtem v obrazovku vlastní hře. Willis je tak strašně malý, že se podle ničeho nedá poznat, že je to Willis. Kamera je většinu času tak daleko, že nerozeznáte rysy jeho obličeje a navíc je k vám skoro pořád zády. „Podraz!" ječí siréna ve vašem mozku, „Vraťte mi vstupné! Zavolejte policii! Zabijte nějaké cyklisty!". Ovšem když vychladnete, musíte si přiznat, že - odhlédněme od Willise - to není zas tak špatné. Grafika sice není nijak bombastická a má své kalné chvilky (například poměrně nepřehledný kanálový level, kdy v záplavě šedozelené vody - pokud je to tedy voda - nejsou nepřátelé vůbec k rozeznání,

APOCALYPSE JE UNIKÁTNÍ HROU V TOM SMYSLU, ŽE POSTAVA, SE KTEROU HRAJETE, JE REÁLNĚ EXISTUJÍCÍ HEREC - A NEJEDNÁ SE PŘITOM O LICENCI.







[1] Kamenné zdivo působí blahodárně na vaše zdraví. [2] Zvláště, když máte zbraň. [3] Kam se hrabou Poděbrady.

■ VÝROBCE: **Activision** ■ DISTRIBUTOR: **Activision**
■ DATUM VYDÁNÍ: **v prodeji** ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: **15+**
■ STYL: **totální střílečka**

[1] Takovéhle dvířka Bruce zásadně vykopává. [2] Návod pro udržování drahých koberců, strana osmnáct, kapitola s názvem Plameny: Více je někdy více. [3] Prostředí, které pozvedne náladu a rozežene chmury. [4] Tav se! [5] Pohoda nebude trvat dlouho. [6] Bílý dům brán obchvatem.













takže jediná jistota je nesundavat prst ze spouště), ale zuby vám z ní nevypadají. Úhel pohledu je měňavý: kamera je, jak už bylo řečeno, většinou za Willisovými zády (většinou hodně daleko za Willisovými zády), občas pro vypestření zaujme polohu geostacionární družice a tu a tam fiktivní steadicamista cválá po Bruceově boku. Zbraní během hry nashromáždíte více než solidní arzenál - od pulsního laseru přes handgranáty až po velice příjemné samonaváděcí střely (původně jsem chtěl napsat, že nejvíce zábavy je s plamenometem, ale pak jsem si vzpomněl, že něco podobného jsem psal už u *Duke Nukem*, takže se nejspíš jedná jenom o můj pyromanský problém), ale jsou poměrně silně limitovány, takže jediná nevyčerpatelná zbraň je starý dobrý samopal. Prostředí, ve kterých miniWillis masakruje své miniprotivníky a vyhazuje do povětří minitančíky, jsou poměrně zajímavá (dojde i na Bílý dům) a jsou vyšperkována různými vychytávkami (například obrovskými uličními obrazovkami, na nichž běží části videoklipů).

Co se ovšem povedlo hodně, je skvělé intuitivní ovládání, kde jsou směry střelby pevně fixovány a nezávislé na pohybu postavy, což je silný doping pro manévrovatelnost - můžete běžet jedním směrem a současně kropit druhý. Na takovéhle ovládání by si člověk velice snadno mohl vypěstovat návyk.

Takže když všechny + a - *Apocalypse* sečteme a stiskneme na kalkulačce tlačítko se symbolem =, vyjde vám zhruba toto: Stačí překousnout pár nenaplněných očekávání (nabuzených reklamou) a máte reálnou šanci, že si to docela užijete. Hodně zbraní, hodně mrtvých, postup rychlý, zábava zaručena. Akorát by to občas chtělo lupu.

Štěpán Kopřiva

MŮŽETE BĚŽET JEDNÍM SMĚREM A SOUČASNĚ KROPIT DRUHÝ. NA TAKOVÉHLE OVLÁDÁNÍ BY SI ČLOVĚK VELICE SNADNO MOHL VYPĚSTOVAT NÁVYK.





[1] Ještě pořád není mrtvý. [2] Ještě pořád nejsem mrtvý.

Alternativy...

Apocalypse	8/10
One	6/10
Assault	6/10





[1] Kochejte se úžasnou architekturou, dokud to jde. [2] Baf na prezidenta.

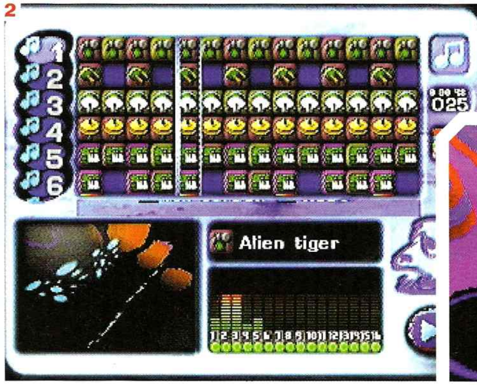
VERDIKT

■ GRAFIKA: **Chvílemi nevhodné pro mnohodioptrické občany.** 7
■ HRATELNOST: **Nedáte si pozor a strhne vás.** 8
■ ŽIVOTNOST: **Valná.** 8

První čistě herní willisovka má solidní akční potenciál a tvrďáckou atmosféru garantovanou Bruceovými hláškami. Sundej každého, kdo se hýbe & feel good!

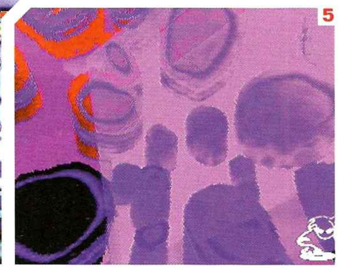
8 Z DESETI













[1] Melodický nebo rytmický sled not má svou ikonku. [2] Kolmá dvojitá čára ukazuje pozici skladby při přehrávání. [3] Můžete si upravovat každou notu. [4] Vaše video je vždy viditelné v náhledu. [5] Pěkné, že? [6] Vyberte si svou zvukovou zbraň.

Music

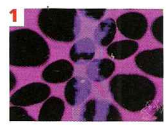
Music Creation For The PlayStation

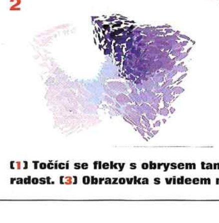
Kdož hýbati davem touží, mocným dojmem na opačné pohlaví by zapůsobiti chtěl **a zapsati se do dějin hudby vroucně by si přál,** nechť učiní krok vpřed.

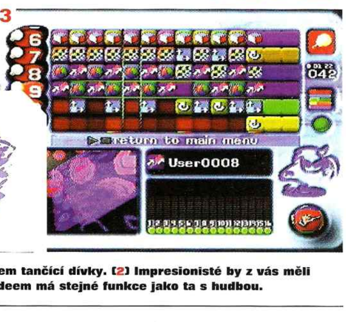
Začnu tím, že vám popíšu svůj nejnovější kus. Rozbíhá se to střídmě, jen několik tónů a šelest zvukových efektů. V pozadí zní ženský hlas drmolící pár nesrozumitelných slabik pořád dokola. Pak se ozve na krátký okamžik hlavní melodický motiv zahraný na varhany, který je vzápětí odměněn uměle generovaným potleskem. Ještě chvíle napětí a dynamika skladby letí v jediném okamžiku do výšin s příchodem dusavého rytmu. Basová linka sestává ze smyčců a velmi nízko posazenou elektrickou baskytarou. Opět se ozve ženský hlas a melodie se konečně rozezní naplno. Zvuk se nachází někde mezi taneční a rockovou polohou. Nastane tišší mezihra a pak se vše opakuje s jemnými variacemi. Konec má trochu překvapivou dohru: vše se náhle utne a vzápětí znovu začne, ale tentokrát je hlavní rytmus slabší, zato postupně přibírá další perkuse, indická tabla, buben dhol a tamburínu. Trvá to ještě asi půl minuty a pak se vše ztrácí v sílícím tichu.

Před několika lety by bylo zhola nemožné, aby průměrný hudební antitalent (jako je například moje maličkost) si mohl jen tak pro svou zábavu doma během dvou tří hodin spíchnout skladbičku obsahující 20 různých nástrojů. Výjimku tvořili snad jen rozmazlení milionářští synkové, když jim jejich tatínek pořídil do pokojíčku zvukové studio. V polovině sedmdesátých let se objevily první syntezátory. Následovaly všelijaké automatické bubeníky, sekvencéry a sampléry. Ale stále to nebyly instrumenty pro zábavu nudících se dítek, nýbrž pekelně drahá profesionální muzikantská výbava. S pokrokem zvukových možností domácích počítačů Atari a Amiga se DIY-hudba (do it yourself) ve velmi primitivní formě poprvé stěhuje do domácností. Dnešní PC umožňují mnohem lepší výsledky. Všelijaké „trackery" jsou jednoduché na ovládání, mají spoustu možností a vcelku dobrý zvuk. A nyní se konečně dočkali i majitelé PlayStationů. A to ne jen tak nějakou ledabyle odbytou napodobeninou, ale vysoce hodnotným softwarem, který je vytvořen

JE TO HODNOTNÝ SOFTWARE, KTERÝ JE VYTVOŘEN TAK, ABY VYHOVĚL VŠEM OD ÚPLNÝCH MUZIKANTSKÝCH NEGRAMOTŮ AŽ PO VÁŽNÉ ZÁJEMCE.







[1] Točící se fleky s obrysem tančící dívky. [2] Impresionisté by z vás měli radost. [3] Obrazovka s videem má stejné funkce jako ta s hudbou.

■ VÝROBCE: **Jester Interactive** ■ DISTRIBUTOR: **Codemasters**

■ DATUM VYDÁNÍ: **leden** ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: **žádné**

■ STYL: **tvorba hudby**

AUDIO A VIDEO

Music **má dvě plnohodnotné a rovnocenné složky: zvukovou a obrazovou. Poté, co vypipláte svou skladbičku, můžete ještě mnoho hodin trávit čas skládáním doprovodné obrazové kompozice. Metoda je v podstatě stejná: umisťujete vhodné vlastní nebo předem definované ikonky obrazových prvků na řádky tabulky videa.**



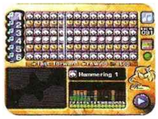
Začínáte s prázdnou notovou tabulkou...



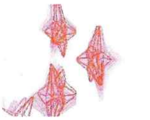
Pak vytváříte riffy dle libosti...



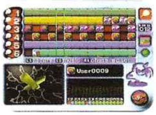
Sled not umístíte na hlavní tabulku...



Pokračujete a upravujete svou skladbu do konce.



Video efekty si lze prohlédnout před použitím...



Pak je umístíte na obrazovou tabulku...



Každý video-prvek lze následně upravovat...



Nakonec se jistě rádi pokocháte vlastní show.

[1-2] Dvě ukázky z možností videa. [3] Vytvoření melodické linky, kterou si představujete, chce trpělivost.







tak, aby vyhověl všem od úplných muzikantských negramotů až po vážné zájemce z řad domácích amatérů.

Co všechno tento nový titul od Codemasters nazvaný *Music* umí? Je to v podstatě sekvencér (jakási rytmická tabulka, která v sobě uchovává data jednotlivých nástrojů, tónové výšky zvukových efektů a intervaly) s bohatou databankou umělých a přirozeným nástrojům podobných zvuků. Přisedne-li k věci úplný začátečník nebo člověk, který není od přírody obdařen nijak mocnou hudební představivostí, pak určitě vezme zavděk databankou tzv. riffů. To jsou vlastně už hotové melodické nebo rytmické linky, které jsou pro větší přehlednost rozděleny do různých žánrových kategorií (ambient, house, drum and bass, trip-hop, techno) a druhových podskupin (činely, bubny, basy, melodie, zpěvy...). Sekvencér má šestnáct

PROGRAM OBSAHUJE REŽIM, KDE SI VYBÍRÁTE Z RŮZNÝCH POZADÍ, BAREV, NÁPISŮ, OBJEKTŮ, KAMER A SVĚTEL A VYTVÁŘÍTE SI EFEKTNĚ VYPADAJÍCÍ KLIP.

řádků (jeden pro každý zvukový kanál PlayStation). Náš začátečník tedy umístí do každého řádku jeden nebo více z nástrojových riffů, vše několikrát zkopíruje a vcelku obstojně znějící kousek je během pár minut na světě. Ten, kdo chce přeci jen vytvářet něco původnějšího, se více než na předem vytvořené riffy zcela jistě spíše soustředí na tvorbu vlastních. Jednodušší možnost je úprava některého ze 750 existujících riffů, složitější (avšak ještě více uspokojující) je samozřejmě vytvoření zcela nových, od výběru jednoho z více než 3000 nástrojů po editaci melodie nebo rytmu v riffovém minisekvencéru až po nastavení hlasitosti, akordů, echa, zpětné vazby a mnoha dalších parametrů pro jednotlivé noty.



Totéž, co se zvuky, umí *Music* (a to je jeho hlavní přednost před „trackery" na PC) i s obrazem. Program obsahuje samostatný sekvencér pro video, kde si vybíráte ze stovek různých pozadí, barev, nápisů, objektů, kamer a světel a vytváříte si efektně vypadající klip pro svou skladbu. Navíc tuto vymoženost lze využít i k doprovodu normálních hudebních cédéček. Jednoduše řečeno, možností v *Music* je neuvěřitelně mnoho. Představte si například váš vlastní hudební doprovod k domácímu videu, obrazové experimenty a další.

Music má několik závad, za které ale většinou nemůže. Jednak je to paměťový limit PlayStationu a logicky neexistující možnost vytvářet vlastní samply. Jednak je to komplikované vytváření melodie pomocí joypadu a nakonec i docela dlouhá doba ukládání a nahrávání dat. Ale to jsou překážky, které rádi tváří v tvář zdaleka nejlepšímu hudebnímu programu na PlayStation přehlédnete.

Farid D. Starman





[1] Někdy to není ono. Pak nezbývá než některé části smazat a udělat to lépe.
[2] V dolní pravé části obrazu je analyzér zvukové aktivity jednotlivých stop.

Alternativy...

Music	9/10
Fluid	7/10
Baby Universe	4/10

VERDIKT

■ GRAFIKA: **Přehledná v pracovní části a úchvatná ve video sekvencích.** 9

■ HRATELNOST: **Tvorba pěkné hudby je velmi zábavná** 9

■ ŽIVOTNOST: **Do doby než si pořídíte skutečné, mnohem dražší nástroje.** 9

Profesionálně znějící kombinace sekvencéru a syntezátoru, která v sobě zahrnuje stovky různých zvuků a pazvuků. To vše k mimořádné spokojenosti všech.

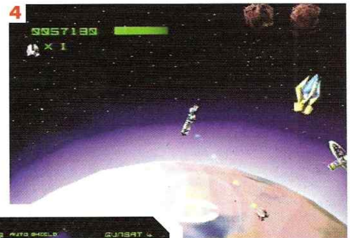
9 Z DESETI

PlayTest

3



4



2



1





5

[1-5] Fakt je, že Asteroids nejsou nic víc, než vyleštěná verze původní hry. Všichni, kdo tohle tvrdí, mají rozhodně pravdu. Ale naštěstí se při tom leštění nesetřelo nic z její zábavnosti a hratelnosti.

Asteroids

Zabíjejte kameny. Vykašlete se na obří roboty, na sadistické mimozemšťany a plivající veverky a vyhlaste vendettu šutrům. Jsou to svině.

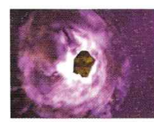
Jsou objevy, které nadobro změnily tvář světa. Jsou jména, která by měla navěky zůstat zachována dalším generacím. Jsou tváře, které by měli sochaři tesat do kamene a mlékaři do vemene. Ano, byly a jsou mezi námi mozkovny, které vymyslely gravitaci, žárovku, telefon a to, že raketa nemusí jen kmitat zleva doprava po spodním okraji obrazovky, ani seshora dolů po levém okraji obrazovky, ale že může trčet uprostřed a rotovat jako vzteklý čokl. Géniové.

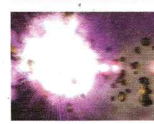


Ač se to pro mladší hráčskou generaci může zdát uvěřitelné stejně jako Rumcajsova dobrodružství, historie počítačových her nezačíná *Doomem*. Bývaly doby, kdy o vládu nad pařany zápasily stroje s tajemnými názvy Atari a Spectrum a na nich se proháněly hry s grafikou primitivnější než kmeny polynéských kanibalů. Jenže to, co těm hrám chybělo na vzhledu a animacích, doháněli tvůrci originálními nápady. Není divu, že spousta her přežila nejen počítače na kterých vznikly, ale i o desítky let novější a graficky vymakanější kolegy. Hry jako *Pac-man*, *Space Invaders*, *Defender* nebo právě *Asteroids* přežijí nejen vás, ale možná i mě. Námět je jednoduchý. Uprostřed obrazovky se zjeví malá raketa a vzápětí se na ní začne řítit obrovský asteroid na steroidech. Do toho by se trefil i Ray Charles. Ovšem místo aby asteroid pokojně vyšuměl někam, kam hodné asteroidy po smrti odcházejí, jen se ironicky rozprskne na několik menších. A ani když zasáhnete i ty, nemáte pokoj ani kuchyň, naopak, máte hvězdné nebe plné svištících šutrů, mezi kterými musíte kličkovat a střílet.



Pokud znáte originál, tak první změna, která vás praští do bulev, je grafika. V první hře raketu symbolizoval jen malý trojúhelník a masivnost kamenných protivníků byla vystižena jen tlustou obrysovou čárou - to vše na černém pozadí. V nové verzi je všechno pečlivě prokreslené v pseudo-3D grafice. Doporučuji si vychutnat grafiku asteroidů hned na začátku hry, brzy je začnete tak nenávidět, že nebudete schopni soudného hodnocení, začnete kopat do meteoritů na zem spadlých, pak do všeho, co meteority jen trochu připomíná, a nakonec skončíte v kamenolomu, kde budete pomstychtivě bušit kladivem do žuly a vztekle řvát „To máš za to, ty parchante!". Hra totiž patří







Animované sekvence nesmějí chybět.

DOPORUČUJI SI VYCHUTNAT GRAFIKU ASTEROIDŮ HNED NA ZAČÁTKU HRY, BRZY JE ZAČNETE NENÁVIDĚT.

1



2



[1] První levely jsou jen tak na rozehřátí. Je tu jen pár záludnějších nepřátel.
[2] Tady už to hicuje pořádně. Nepřibližujte se ke slunci, ať si nespálíte záda.

■ VÝROBCE:	**Syrox**	■ DISTRIBUTOR:	**Activision**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**v prodeji**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**arkádová střílečka**

UP TO 2 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE

SKOK ČASEM

***Asteroids* vám nabízí nejen kupu levelů a spoustu technických vylepšení, ale jako bonus je tu i skvělá konverze původní hry. Tady je způsob, jak se ze současnosti vrátit do doby, kdy hrám vládla černá a bílá.**



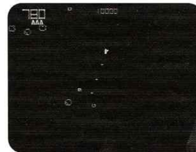
Hele, co tady dělá ten pravěce vyhlížející zelený asteroid?



Tak takhle je to. Jeho zasáhnutí otevře originální hru.



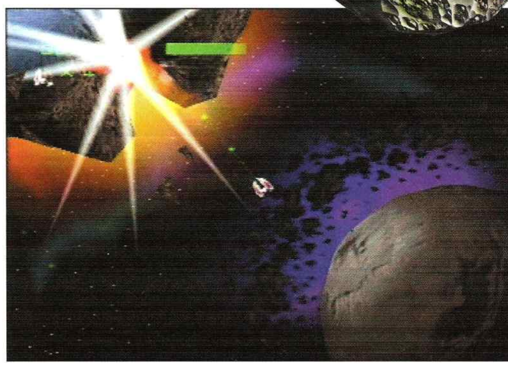
Než stačíte mrknout, máte jí v hlavním menu.



A tady se nachází v celé své slávě a genialitě.



NENÍ MOC PŘÍJEMNÉ KLIČKOVAT MEZI ASTEROIDY, KDYŽ SE UPROSTŘED OBRAZOVKY ROZTAHUJE ČERNÁ DÍRA.



Vizuální efekty, ty především odlišují nové Asteroids od originálu.

k těm lehce tužším kouskům. Nejenže se musíte trefit do kmitajících meteoritů, ale musíte se jím i vyhýbat, což je problém nejen proto, že raketa má masivní setrvačnost, která ji vleče kupředu, i když už jste dávno sundali nohu z plynu, ale i kvůli ďábelskému prostorovému zakřivení. To, co vidíte na obrazovce, je v podstatě vyžehlená koule. Takže věc, která vylétne z horního rantlu obrazovky, se okamžitě vrátí zespoda a pokud uhnete nějakému asteroidskému potěru, který se vyřítí zprava, hned se zleva vrátí a zezadu vám natrhne raketu. Neplačte, tohle koule dělají.



Grafika ovšem není to jediné, co se na hře vylepšilo. Hned na startu si můžete vybrat z několika typů raket, každé s jiným důrazem na obranu, střelbu a pohyb. Ale ani nepřátelé nespali na vavřínech. Kamenné asteroidy budete už za chvíli brát jako milé staré brachy, neboť kameny nové generace jsou tužší než stolice po betonovém koktejlu. Na scéně se objevují krystalické asteroidy, které po rozstřelení rychle dorůstají do původní velikosti, energetičtí prevíti, kteří vám střelbu opětují, mimozemské lodě nebo prostě balvany nezničitelné, kterým můžete maximálně nadávat „asteroide - hemeroide!". V pozdějších levelech je navíc nebezpečí zahrnuté už v základní obrazovce. Není moc příjemné kličkovat mezi asteroidy, když se uprostřed obrazovky roztahuje černá díra nebo planoucí hvězda. Naštěstí je tu taky spousta bonusů, které vám doplňují energii do silového pole, přidávají vám palnou sílu i speciální zbraně. V dlažební kostce řečeno: *Asteroids* je hra, která si i přes dlouhá léta hibernace uchovala nadupanost správné arkádové řežby.



Jiří Pavlovský

Alternativy...

The Atari Collection 2	7/10
Frogger	5/10
R-Types	8/10
Asteroids	7/10
Xevious 3D/G+	6/10

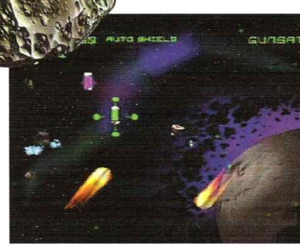
1



2



3



4



[1-2] Proč se spokojit s jedním strojem, když si můžeme vybrat hned ze tří kamenno-drtičů. [3-4] Aby toho nebylo málo, občas obrazovkou profrčí i nějaká ta kometa a nabere vás na své ledové rohy.

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 10

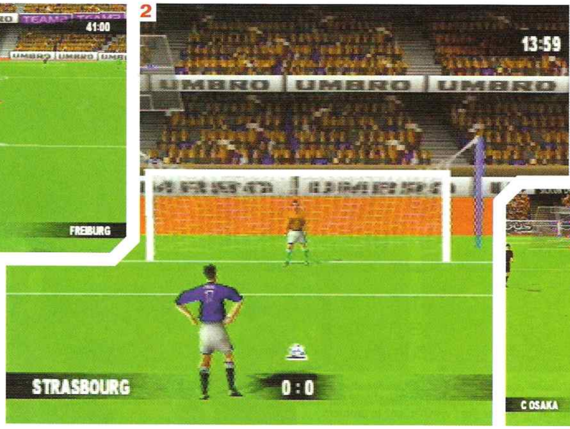
VERDIKT

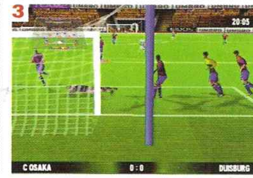
■ GRAFIKA:	**Kameny stokrát jinak (ale pěkně). 7**
■ HRATELNOST:	**Přece jen trochu jednotvárné. 6**
■ ŽIVOTNOST:	**Dokud vám neoteče palec na spoušti. 7**

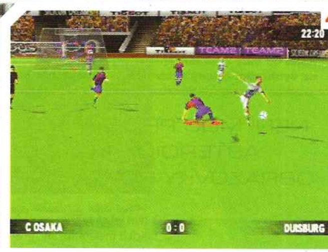
Graficky vyšlechtěná kopie kultovního originálu s několika novými nápady. Jinak je to ale čistá střílečka bez jakékoliv další příměsi.

7 Z DESETI









[1] Apokalyptická fotbalová show: Nigérie proti Grónsku. Má někdo zájem o lístek? Asi ne, co? [2] Dnes jste Chris Waddle. [3] Takové peníze a místo za brankou! [4] Tak tohle je tak na zlomení nohy!

Michael Owen's
World League Soccer '99

Poslednímu počinu na poli **playstationových fotbalových her** propůjčila svou dětskou vizáž **největší současná anglická hvězda...**

Glenn Hoddle zdůvodňoval to, že v první fázi MS ve Francii dával před Michaelem Owenem přednost Sheringhamovi tím, že liverpoolská hvězda ještě stále není „hotový hráč." Výkony tohoto mladíka proti Bulharsku a Argentině ukázaly, že v tomto případě se Hoddle hrubě mýlil, avšak co se týče této nové eidosovské aktualizace hry *World League Soccer*, pak měl Hoddle naprostou pravdu.

Hlavním úskalím se zdá být ovládací systém, je totiž velice komplikovaný, respektive značně nepraktický, což člověka v zápalu boje dokáže pěkně naštvat. Je to škoda, neboť tyto potíže s ovládáním mohou v konečné instanci rozhodnout o celém osudu hry, kdy spíše náhodní hráči dají přednost například hře *FIFA*, neboť jim dokáže nabídnout mnohem větší a bezprostřednější zábavu. Ostatně sami jsme na pochybách: velice detailně propracovaný a realistický systém ovládání, s nímž Eidos přišel, pochopitelně oceňujeme, jenomže je obtížný. Samozřejmě, kdo čeká, ten se dočká, ale v této hře je tolik jemných triků, až je velice pravděpodobné, že je člověk nepostřehne. Navíc hra vlastně ani nepoužívá všech tlačítek na joypadu, takže vyvstává otázka, zda nebylo možné učinit hru jednodušší.

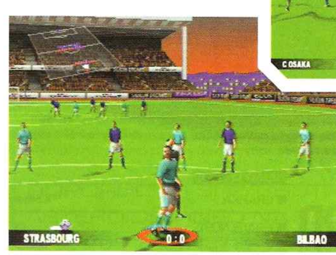
HRA NEDOKÁŽE OKAMŽITĚ USPOKOJIT JAKO *FIFA '99*, ALE ZATO NABÍZÍ KOMPLEXNÍ OVLÁDÁNÍ, COŽ KONKURENCE POSTRÁDÁ.

Odhlédneme-li od složitosti ovládání, pak třeba říci, že je to hra neuvěřitelně propracovaná, a to tak, že ji nelze srovnat s jiným fotbalem pro PlayStation. Většina funkcí zde působí velmi realistickým a působivým dojmem, například střelba na branku. Bohužel i zde došlo k několika menším pochybením, zejména v bránění. Můžete bránit dvěma styly, oba jsou na pohled velmi hezké, jenom načasování odebrání míče není zrovna nejlepší, což působí ne zrovna nejlépe. Trochu nepřesné je i přihrávání a na zuřivé mačkání tlačítek hráči často reaguje zpomaleně.

Stejným způsobem, tedy vedle silných momentů slabší, působí i prezentace hry.







Pro příležitostného hráče složitosti *WLS '99* určeny nejsou. Ovládání hry je pěkná fuška, přičemž nakonec se dočkáte sladké odměny v podobě realistického dojmu. Toužíte po arkádové akčnosti? Pak volte EA Sports. Chcete dostat do prstů křečové žíly? Pak jedině Eidos!

UP TO 4 PLAYERS | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE | MEMORY CARD COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	Silicon Dreams	■ DISTRIBUTOR:	Eidos Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	sportovní (fotbal)

1

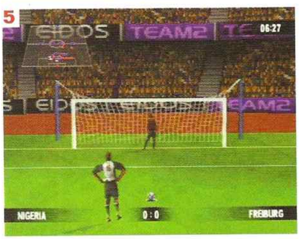

2


3


[1] Jedním slovem: paráda. [2] Hezký úhel pohledu. [3] Nigerijský brankář zase jedl nějaké pochybné řasy. [4-5] I přes všechny složitosti, důraz kladený na taktiku atd. se může stát, že dojde na penalty. Tak kdo si na ně troufne?

> JE TO ŠKODA VIDĚT, JAK TAK SLIBNÁ HRA NEDOSÁHNE ZASLOUŽENÉ SLÁVY JENOM KVŮLI BANÁLNÍM PROBLÉMŮM.

4


5


Ačkoli jsou hráči zobrazeni graficky hi-res plnou neuvěřitelných detailů, animace uvnitř hry poněkud pokulhává. Hráči běhají a reagují na střely tak, jak mají, ale hra postrádá plynulost. Na druhé straně skvěle funguje kamera, která se pohybuje tak, aby pokutové území zabírala plynule ze všech možných a nemožných úhlů, a dokonale zachycuje všechny přihrávky i střely. Je možné si vybrat i pohled z boční perspektivy (kamera je za čárovým rozhodčím). Bohužel tato kamera také zachycuje spíše nepovedený pokus zachytit pohyb divácké masy.

Komentář je snad tím nejhorším spojením hlasů, které si lze představit: Peter Brackley a Ray Wilkins, přičemž lví podíl připadl prvně jmenovanému, který bohužel postrádá spontaneitu takového Motsona z *FIFA*. I on sklouzává od velice spisovného jazyka k hovorovému nadávání a i celkově jeho komentář působí poněkud neutěšeným dojmem. Nicméně Wilkins je ještě horší, jeho suchý, monotónní projev nejlépe vysvětluje, proč na Sky komentuje pouze tehdy, není-li k dispozici John Barnes.

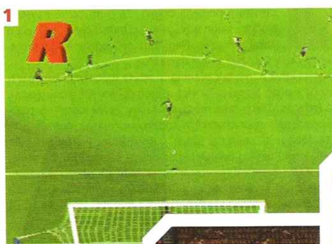
Jak celou záležitost shrnout? Díky komplexnímu ovládání posunuje Eidos celý svůj seriál o krok dopředu, ale realizování tohoto systému je rozhodně krokem zpět. Je to škoda vidět, jak tak slibná hra nedosáhne zasloužené slávy jenom kvůli takovým banálním problémům. Tu a tam se objeví okamžik, který ukáže neuvěřitelné triky ukryté uvnitř hry, jenže tento okamžik záhy pohltí například to, že bránění nefunguje tak, jak by mělo. Coby přímočará arkáda (přihrávání a střílení) je tato hra více než příjemná a jsme opravdu přesvědčeni, že rovněž disponuje větší hloubkou než její konkurence. Ale tato hratelnost je pohřbena ve složitém systému ovládání, takže zde se naopak otevírá pro konkurenci určitý prostor, zejména pro *FIFA '99* a *ISS Pro '98*, které pochopíte okamžitě a hrají se velice snadno.

Pokud se nevyhnutelné verzi *WLS 2000* podaří tyto drobné nedostatky zahladit, pak Eidos bude jistě celý příští rok vévodit playstationové první lize. Nicméně v současném okamžiku vrací Eidos Michaela Owena na lavičku náhradníků, na které čekal na svou šanci počátkem MS ve Francii, a kdy v té době dostávaly příležitost takové hvězdy jako Shearer a Sheringham.

Steve Merret

Alternativy...

ISS Pro '98	9/10
Actua Soccer 2	9/10
ISS Pro	9/10
World Cup 98	9/10
Michael Owen's WLS '99	8/10
Actua Soccer 3	6/10

1


2


3


[1] Člověk má pocit, jako by brankář měl blechy. Nebo něco jiného. [2] To je něco mezi fotbalem a baletem. [3] Gól, jeho oslavování, změna skóre na světelném ukazateli a zase do boje.

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Detailní, hráči vypadají, jako by je sužovaly křeče.	7
■ HRATELNOST:	Náročná, mohla by být mnohem přístupnější.	8
■ ŽIVOTNOST:	Hloubka je zde, máte-li však trpělivost.	8

Eidos chtěl udělat z *WLS* naprostou bombu, ale místo toho si dal vlastní gól. Propracované ovládání maří složitost celého systému. Ale vydržte, přese vše to stojí za to.

8 Z DESETI

UP TO 5 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	Shift	■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	leden	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	logická

Devil Dice

Tak jaké si vyberu? Dvojky nebo trojky? Ty jedničky nic moc a čtyřky? Zapomeňte, to už je moc...



Pokud jsem vás snad podnadpisem trošku (a snad i úmyslně) mystifikoval a vy jste zcela v souladu se záměrem podlehli dojmu, že jsem právě navštívil erotický salón a píšu vám o tom recenzi, pak jsem úplně spokojen. Není totiž nic vzdálenějšího tématu hry *Devil Dice* než právě masáže.

No, když o tom tak přemítám, tak se jedna vzdálená paralela dá nalézt. Masáže. To vám asi nic neříká. Ale masírovat se dá ledacos. Třeba také mozkové závity. První a dodnes pravděpodobně i nejvychytanější mozkovou masáž porodil jistý v té době ještě sovětský šikula, v normálním světě dnes milionář, v tom našem bohužel stále pouze šikula, i když známý. Jeho *Tetris* převrátil naruby spoustu zažitých představ o tom, že hry musí krvácet, střílet a jinak hráče zaujmout. Dokázal, že k závislosti není zapotřebí lžička a injekční stříkačka. Stačí čtyři prsty a monitor. Tak vznikla odrůda logických her.

Od té památné doby se spousta dalších šikovných hlaviček snažila přijít na něco, co by toto tetrisovské téma oživilo, a to se střídavým úspěchem. Prostě, někdy to vyšlo a někdy ne. Společným jmenovatelem takových her nebyla nabubřelá grafika, ohromující intra a namluvení Woody Allenem, naopak. Jednoduchost, a to jak zpracování, tak námětu, je hlavním hýbatelem zábavy v těchto „hříčkách" a také hlavní důvod, proč jsou tak pekelně chytlavé. Během deseti sekund víte o co vám jde a pak už buď a) podlehnete, nebo b) nepodlehnete.

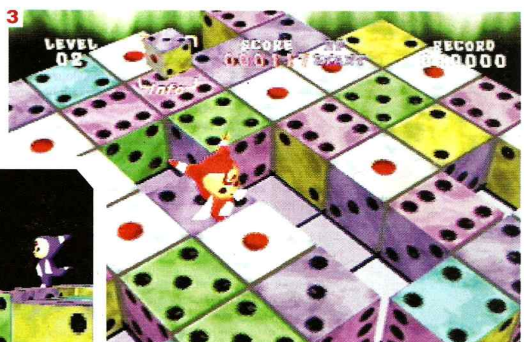
Devil Dice se naštěstí řadí mezi ty moc povedené, protože rozvíjí základní a jednoduchou myšlenku (něco se objevuje a vy to vlastním důvtipem a podle nikoli složitých pravidel likvidujete) a zároveň se snaží nabídnout i nové úhly pohledu. Začali už samotným zpracováním. Místo klasického 2D pohledu nastupuje rádoby modernější izometrický. Na nevelké ploše je rozmístěno několik desítek kostek a vy je musíte samozřejmě poskládat tak, aby mizely, a to rychleji než se nové objevují, protože jinak vám vznikne nepříznivý obchodní schodek, končící zahlcením trhu a vaším Game Over. Mizí pochopitelně jen kostky, které jste k sobě přiřadili stejným číslem navrch, a aby to nebylo tak jednoduché, přibývají zanedlouho kostky neobyčejné, které nemůžete převracet, kostky ledové, klouzající po určité dráze a vybuchující a takové či makové. A k tomu všemu vám na záda mrazivě dýchá zabijácký časový limit. Nic nového a převratného již nečekejte, nic dalšího se nevyklube, ani kdybyste se to snažili vysedět za pomoci fénu zastrčeného do vaší ctěné zadnice. Pro intelektuální přítelkyně na zkrácení dlouhých večerů přímo ideální záležitost.

Martin „Lachtan" Kalivoda

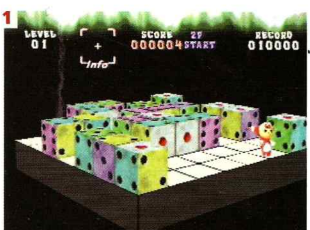
Alternativy...

Bust-A-Move 4	8/10
Devil Dice	7/10
Tetris Plus	6/10

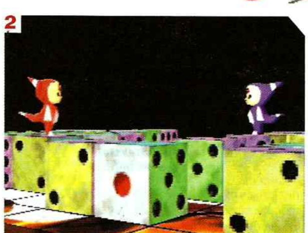
3



1



2



[1-2] Kamera je nastavitelná a může hru zabírat ze žádaného úhlu. [3] Zde kamera především zabírá ďáblíkovu senzační hlavičku.

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Čistá, ale pořád jen samé kostky.	6
■ HRATELNOST:	Neobyčejná a zábavná.	8
■ ŽIVOTNOST:	Budete na to potřebovat hodně času.	8

Hry s nábojem logických rychlíků, pokud nejsou vyloženě zkažené, chytnou pokaždé. *Devil Dice* je toho jasnou ukázkou. Neprohloupíte, ale ani se z toho nezbláznite radostí.

7 Z DESETI

■ VÝROBCE:	T&E Soft	■ DISTRIBUTOR:	Funsoft
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad '98	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	RPG

UP TO 4 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE · MULTI-TAP COMPATIBLE

Blaze & Blade
Eternal Quest

Dokáží se hry typu RPG jednou odpoutat od svých kořenů, tj. stolních her, a stát se více atraktivní pro masový trh, či bude vždy lepší dát přednost nějakému tomu fotbálku?

1



2



3



[1-3] Mapa světa vám umožní vybrat si místa, jimiž se poté budete muset probojovat.

Na rozdíl od většiny oblíbených stylů playstationových her byly hry stylu RPG vždy něčím pro osamělé duše. Zatímco všechny sportovní, automobilové či bojové hry se nejlépe projevují v režimu pro více hráčů, a dokonce i takové tituly jako *Tomb Raider* nebo *Resident Evil* dokáže obecenstvo nadšeně ocenit, erpégéčka jsou vytvářeny spíše pro samotáře. Jsou příliš komplikované na to, aby byly nějakou úžasnou zábavou pro přísedící čumily.

Právě výše uvedené skutečnosti činí z *Blaze Blade*, nejnovějšího japonského RPG uvedeného v anglické verzi, něco jedinečného. Nejenže je tento kus hratelný v režimu pro jednoho hráče, ale navíc díky podpoře Multi Tapu se ve své touze po rozsekání fantastických monster mohou spojit až čtyři hráči najednou.

Hra jako taková se odehrává v prostředí typickém pro žánr fantasy, kdy hráč či hráči plní roli dobrodruhů a nadšeně se ujímají řady obtížných úkolů. I v této hře je pochopitelně motivační návnada v podobě silného příběhu, který má jaksi zdůvodnit veškeré to krveprolévání, avšak na rozdíl od většiny japonských RPG má *Blaze Blade* celkem ne-lineární strukturu a příběh není vzhledem ke hře až tak zásadní. Nejdůležitější je akce. Ta se odehrává v trojrozměrném světě, kde všechny postavy a příšery jsou zobrazeny v polygonové formě. Každý hráč má dost času na to, stvořit si vlastní postavu. Když je toto uděláno, začíná samotná hra v místě zvaném Roadside Inn, které je výchozím táborem pro výlety do divočiny plné monster. Z této základny vyrážíte na celou řadu misí a ještě další vás čekají v dalším průběhu košaté hry. V tomto trojrozměrném prostředí se odehrávají veškeré boje, kouzla i průzkum - po obrazovce pobíhají postavičky, rozsekávají na kusy odporné obludy, léčí se navzájem, vyvětrají každou liščí díru atd.

Je to zajímavý nápad, ale bohužel trpí vážnými nedostatky. Tak za prvé, *Blaze Blade* lze jen stěží nazvat pohlednou hrou. Vizuální stránka je značným zklamáním i pro pesimisty. Nejslabším místem celé hry je ovšem její základní charakter: jako všechna erpégéčka totiž vyžaduje značný čas a šance, že se čtyři lidi sejdou u jedné televize na celý den, je upřímně řečeno mizivá. Navíc právě režim pro více hráčů je zásadním aspektem hry - hrajete-li sami, je to poněkud vyčerpávající a především extrémně nudné.

Máte-li kamarády, kteří jsou ochotní se sejít a hrát hru společně, pak výsledek může být docela příjemný. Ale co se týče režimu pro jednoho hráče, existují mnohem lepší RPG.

Andy Butcher



Vytvoření postavy je snadné, navíc máte k dispozici značnou dávku svobody.

Alternativy...

Final Fantasy VII	10/10
Wild ARMS	9/10
Alundra	9/10
Diablo	6/10
Blaze & Blade	6/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Dosti hrubé postavy i prostředí. 6
■ HRATELNOST:	Zajímavá, ale trochu složitá na pochopení. 7
■ ŽIVOTNOST:	Velmi dlouhá, zejména v režimu pro více hráčů. 7

Zajímavý pokus o erpégéčko pro více hráčů, ovšem ne příliš praktický (nemáte-li zrovna náhodou spoustu kamarádů s mořem volného času) a také bohužel ne příliš povedený.

6 Z DESETI

ONE PLAYER · MEMORY CARD COMPATIBLE

VÝROBCE:	Vertex	DISTRIBUTOR:	UbiSoft
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		STYL:	robotí střílečka





[1] Nikdy byste se neměli ocitnout v situaci, kdy se na vás přilepí dva nepřátelští roboti najednou. To platí i o této hře. [2] Ve směru hodinových ručiček z levého horního rohu máte na displeji radar, funkci zbraní a indikátor trysek (ne, létat nemůžete). [3] Nezastavovat, jinak se ocitnete v nebezpečí.

Shadow Gunner

V této přímočaře jednoduché akci si to mezi sebou rozdávají velké plechovky.

Na rozdíl od většiny ostatních střílecích her s roboty vás *Shadow Gunner* neotravuje zdlouhavými komplikacemi, když si musíte vymyslet a postavit vlastního robota. Tato hra je prostě a jednoduše akční střílečka jako vyšitá. Přitom má velké množství rozmanitých úrovní všeho druhu, které ovšem všechny slouží jen k tomu jednomu... není to sex, je to plechový masakr, jehož hlavním heslem je senzor za senzor, píst za píst.

Váš robot získává power-upy z mrtvých těl nepřátel a váš úkol je jediný - bránit se před těžkou palbou, která na vás míří, a naopak svými vlastními střelami zlikvidovat co nejvíce vojáků druhé strany.

Bohužel je zde jedna nepříjemná věc - celé je to trošinku nudné. Jakmile totiž ovládnete taktiku (to znamená běhat neustále se stisknutou spouští), měli byste bez větších problémů zvládnout projít většinou úrovní, snad jen ty obtížnější vám budou trvat o něco déle. A i když je zde celkem značný výběr protivníků (malí, lehce vybavení roboti, velcí a pomalí roboti s těžkými zbraněmi, roboti s lasery atd.), nezdá se, že by jejich umělá inteligence (naprogramovaný vzorec chování) byla bůhvíjak rozmanitá. Vstoupíte do jejich palného pole a oni okamžitě spustí, přičemž se neustále budou snažit udržet si svou pozici. Jakmile však z jejich úhlu vystoupíte, rázem jako by o vás ztratili zájem. To tedy zamrzí.





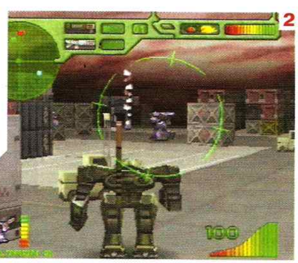
[1] Zákaz kouření svědomitě dodržujte. [2] Další obrázek vašeho robota. Už jsme vám řekli, že hra je poněkud fádní? [3] Zbabělci se schovávají za máminy sukně.

Ani jednotlivé úrovně nejsou přehnaně atraktivní. I když v různých úrovních máte různé úkoly (tak např. v jedné musíte zničit protiletadlové zbraně, aby byl umožněn nálet, v jiných musíte odpálit výzbroj přepravovanou ve vlaku), nakonec je to stále jedno a to samé: ničit věci kolem sebe. Zaměříte se na cíl, vypustíte dávku střel a budete se snažit držet dál, aby vás nezranil výbuch.

Tato dobře udělaná, ale nenápaditá hra však také dokáže skýtat jistou zábavu. Někdy se vám vlastní nešikovností podaří upoutat pozornost dvou nepřátel najednou a pak už vám nezbývá nic jiného než pálit, dokud máte munici, pak umřít, no, a pak musíte znovu od začátku. Jednotlivé úrovně jsou celkem dobře navrženy, i když jim schází ona geniální jiskra, která činí z *Tomb Raidera* či *Duke Nukema* tolik zábavné tituly. Je sice zábava dívat se, jak s průběhem hry roste velikost robotů, ale existují rozhodně příjemnější způsoby, jak strávit osamělý večer s PlayStation.

Snad tam přeci jenom nějaký ten prvek managementu či strategie trochu schází.

Steve Faragher

[1] Bohužel nemůžete nahlížet za roh, takže musíte za roh vždy zajít. [2] Zničte vše a dbejte, abyste sami nebyli zničeni, jednoduchá to hra.

Alternativy...

MechWarrior 2	9/10
Carnage Heart	8/10
Shadow Gunner	6/10
Kileak The Blood	4/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Už jsme viděli lepší.	6
HRATELNOST:	Nejdříve explozivní, pak rutinní.	6
ŽIVOTNOST:	Velké množství podobných úrovní.	6

Tak tato hra rozhodně *MechWarrior 2* netrumfne. I když zde jisté klady jistě jsou, je zjevné, že akční elementy samy o sobě nejsou dostačující.

6 Z DESETI



Psybadek
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
MEDIEVIL
TOMBI!
SPYRO
TEKKEN 3
namco
THE FIFTH ELEMENT
Fluid
Interactive Sound Lab
FORMULA 1 98
PlayStation

UP TO 2 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	Virtual Studio	■ DISTRIBUTOR:	Infogrames
■ DATUM VYDÁNÍ:	leden	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	závodní

Rushdown

Surfovat se dá všelijak. Moderní je zrovna Internet, ale dříve šlo hlavně o vlny. Ty pravé vodové i ty v přeneseném slova smyslu.

1


2


3


4


[1] Tohle je jízda na snowboardu... [2] V očekávaní dalšího skoku. [3] Závodník nešlape na pedály! [4] Kajak v *Tomb Raiderovi 3* je asi tak sto krát lepší.

Sami si jistě vzpomenete na nějakou takovou. Módní vlna. Ta je v dnešní době nejvíce využívaná. Céčka to odstartovala a už se jelo. Lara to odstartovala a už se jede. Je jedno, čím to začne, důležité je svézt se. Já vím, že to není jen tak pro někoho. Na takových vlnách se nejraději vozí různí chytráci, kteří se tak snaží sobě nebo firmě pro kterou oddaně pracují připsat na účet hezky tučnou sumičku. Pravdou je, že u nás se ještě máme co učit, ale najdou se i výjimky, kdy dokážeme své západní a v tomto ohledu jistě zkušenější sousedy překonat. Bezduchost, jakou (pravda, sami v tom prsty nemají, jsou to spíše loutky pro pobavení a zamilování) předvádí Lunetic, je opravdu na hraně. Tak na takových vlnách se potom spousta dalších ještě snaží svézt.

Před nedlouhou dobou odstartovala jedna z takových vln - do módy přišlo vše skejťácké, snowboardy a tak. Znáte to, sportovat je zdravé, a když už nemáte na to se zvednout z proválného kanape a jezdit natvrdo, zkuste si to pro svůj dobrý pocit alespoň doma. Takový vrcholek, dá se říci že povedený, představovala série *Cool Boarders*. Ostatní si rychle všimli slibného nájezdu vlny zájmu a rychle začali kutit. Dámy a pánové, přichází *Rushdown*!

Tak, teď zase usněte, protože vůbec o nic nepřijdete. Pokud jsem si někdy o nějaké závodní hře myslel, že je totálně přitroublá a bezduchá, tak se jí omlouvám. *Rushdown* ji předčí. Kromě populárního snowboardu si můžete zkusit jezdit také na horském kole a kajaku. Legrační je, že všechny tři disciplíny, ač ve skutečnosti značně odlišné, používají úplně stejný, jen trochu poupravený engine. Vyměníme sníh za vodu a snowboard za kajak a máme to rychle a docela i kvalitně, „podívejte!" jakoby říkali autoři a ani se za to nestyděli. No co, dalo by se odpustit, viděl jsem i horší věci (nebudu uvádět příklady, vlasy by vám hrůzou vstávaly!). Jenže, když už to jsou závody, mělo by se závodit a taky by to mělo bavit. Ani jedno se nekoná. Závodění si dalo v půlce cesty šlofíka, a zábava, vidíc že parťák už to vzdal, následovala jeho příkladu. Ubohá animace, detekce kolizí, kdy spadnete ač jste jeli půl metru od překážky, nehezká a hlavně neubíhající grafika, nuda a ještě jednou nuda. To jsou devizy, kterými se může chlubit tak nanejvýš Národní Banka Zimbabwe, ale ne hra, troufající si vyjít před svatými svátky Vánoc, kdy má mít člověk mír a klid a ne zuřit nad nějakou pitomou hrou. Tahle věc se za hru jenom vydává a přitom jde o simulátor zvýšeného tlaku v krvi. Vyhnout se tomu za každou cenu, to vám teda radím. Dokonce i *ESPN Extreme Sports* je o hodně lepší, a to už je co říct.

Martin „Lachtan" Kalivoda

1


2


[1] Volba postavy nemá žádný vliv na hru. [2] Tenhle boarder není cool.

Alternativy...

Cool Boarders 3	8/10
Cool Boarders 2	8/10
Cool Boarders	6/10
ESPN Extreme Games	6/10
Rushdown	3/10

1


2


[1] Voda pění. [2] Zde je naše oblíbená část hry, postavíte se proti skále a zařvete: „Rushdown je hroznáá kravináááá!!!"

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Někdy snesitelná, jindy příšerná.	5
■ HRATELNOST:	Příliš jednoduchá, naprosto postrádá napětí.	2
■ ŽIVOTNOST:	Snadné a únavné zároveň.	3

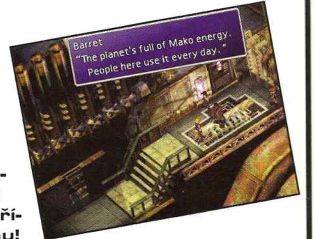
Není o co stát, na PlayStationu je milión a jedna výborná závodní hra, nechápu proč si ničit nervy a vkus s tímhle.

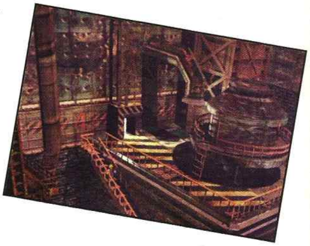
3 Z DESETI

ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA



Měsíc se sešel s měsícem, a tak vás nevyhnutelně čeká opět setkání se soutěžní rubrikou, kde se ve shodě s názvem hraje o třináct krabiček, jejichž obsahem jsou nejrůznější hry pro PlayStation. Stejně jako dříve i tentokrát je spolupořadatelem (neřku-li sponzorem) naší pravidelné soutěže firma Game Line, jejíž adresa je na této stránce taktéž uvedena. Jen malá prosba: své odpovědi posílejte výhradně nám a v žádném případě těm dobrým mužům z Game Linu!





O CO SE HRAJE?

2x hra minulého čísla (a možná i roku '98) *Tomb Raider 3*

2x *Oddworld: Abe's Exoddus*

2x první mezi horory, hra *Resident Evil*

2x *Croc: Legend of the Gobbos*

a 5x střílečková klasika *Duke Nukem*

JAK SE ZÚČASNIT?

Stačí se jen úspěšně zhostit následujícího úkolu: odpovědět si na naše trochu záludné otázky, napsat tyto odpovědi na korespondenční lístek, opatřit ho nadpisem „šťastná 13 - PSM 10" a naší novou (!) adresou, která je:

PLAYSTATION MAGAZÍN
ŠANTROCHOVA 16
160 00 PRAHA 6

a zaslat nám ho včas.

OTÁZKY

Pětka je asi nejmenší číslo, které by se dalo označit za „kulaté". Tak zde je tedy pět otázek. Tentokrát budou ve značné výhodě ti, kteří si prožili epos zvaný *Final Fantasy VII*.

1) Jak se jmenuje skupina rebelů, k níž se na začátku hry *FFVII* přidá Cloud?
2) Křížením kterých dvou chocobů lze vypěstovat černého chocobu?
3) Kdo je Marlene?
4) Kde se nachází Vincent Valentine, když ho poprvé potkáme?
5) Jak se jmenuje Sephirotův otec?

UZÁVĚRKA

Uzávěrka této soutěže je stanovena na desátý březnový den roku 1999.



Adresa sponzora

(není určena k zasílání odpovědí):

Game Line

Merhautova 161

613 00 Brno

GAME Line





Monkey Hero

Výrobce: Blam
Distributor: Take 2
Datum vydání: leden
Styl: RPG/adventura

Vyvážený mix dvou odlišných herních stylů, který ztrácí body kvůli přílišné jednoduchosti. Tato RPG-adventura odehrávající se ve světě čínských lidových pověstí s příběhem, který je inspirován stejným zdrojem, působí příjemně a může sehrát úlohu zasvěcení mladších hráčů do žánru naprosto skvěle. Je-li ovšem taková *FFVII* pro vás jednoduchou záležitostí, pak *Monkey Hero* rovnou pusťte z hlavy.





VERDIKT

GRAFIKA:	**Pěkně barevná, nicméně trochu příliš kostrbatá.**	7
HRATELNOST:	**Jednoduchá kombikace náročných žánrů.**	6
ŽIVOTNOST:	**Velikost herního světa budí zaslouženou úctu.**	8

7 Z DESETI

Bust-A-Move 4

Výrobce: Taito
Distributor: Acclaim
Datum vydání: leden
Styl: logický rychlík



Silná stránka série *Bust-A-Move* byla vždy hra pro dva hráče a zde je tato vybroušena do nejlepší podoby. Přibyl nový režim Story, který je popravdě řečeno dosti nesmyslný. Lze celkově říci, že pokud jste majiteli dřívější verze hry, pak nemá smysl o čtvrtém díle vůbec uvažovat, jelikož pokrok ve stylu a hratelnosti je minimální. Pokud jste ovšem neměli tu čest, neměli byste vůbec váhat. Toto je herní klasika.





VERDIKT

GRAFIKA:	**Zahrnuje celé spektrum duhy, ale je to pouze 2D.**	6
HRATELNOST:	**Jednoduchost sama, leč bez vad na kráse.**	9
ŽIVOTNOST:	**Pro jednoho střední, ve dvou nekonečná.**	10

8 Z DESETI

Constructor

Výrobce: System 3
Distributor: Acclaim
Datum vydání: v prodeji
Styl: manažerská strategie



Pokud toužíte vzít osudy jednoho městečka do vlastních rukou, pokud chcete něco na způsob legendární hry *Sim City 2000*, a pokud prostě na takové věci máte buňky, máme tu pro vás jeden tip. *Constructor* je dokonale designovaná strategie a v mnoha ohledech vtahující a vysoce motivující simulace práce manažéra, která se nejlépe hraje s myší. Jinak se jedná o standardní konverzi typické PC-hry.





VERDIKT

GRAFIKA:	**Funkční. Nic víc, nic míň.**	5
HRATELNOST:	**Motivující, zábavná a značně originální.**	8
ŽIVOTNOST:	**Práce je tu vždycky dost.**	9

8 Z DESETI

Streak

Výrobce: Singletrac
Distributor: GT Interactive
Datum vydání: v prodeji
Styl: závodní (boarding)



Představte si kombinaci *Cool Boarders* a *Wipeout*. Nepříliš povedenou kombinaci. Jezdíte na prkně a jezdíte ve světě budoucnosti na antigravitačních tratích. *Streak* postrádá to dobré z obou zmíněných her. Nemá skvělé ovládání slavného simulátoru snowboardingu ani vtahující stylovou hratelnost bleskurychlých závodů budoucnosti. Nakonec to všechno vypadá nějak samoúčelně a brzy vás to přestane bavit úplně.





VERDIKT

GRAFIKA:	**Je docela pěkná.**	7
HRATELNOST:	**Příliš komplikované ovládání.**	6
ŽIVOTNOST:	**Brzy skončíte s depresí.**	6

6 Z DESETI



Pool Shark

Výrobce: Mirage
Distributor: Gremlin
Datum vydání: v prodeji
Styl: kulečník

Přesvědčivý pohyb koulí, jednoduché a velmi přesné zaměřování a bezvadný design prostředí. To jsou hlavní přednosti zábavné simulace kulečníku zvaného *Pool Shark*. Je to rozhodně nejpřístupnější a nejlevnější varianta, jak si zahrát docela zdařilý kulečník. Objednejte si denní přísun solených arašídů, chipsů a plechovkového piva a už nikdy nebudete muset chodit do hospody. Mimochodem, stoly jsou naprosto luxusní.





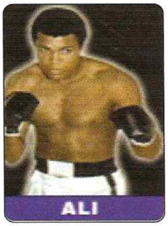
VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Parádní styl a atmosféra herny, leč občas matoucí.**	7
■ HRATELNOST:	**Víc se snad reálné hře přiblížit nedá.**	8
■ ŽIVOTNOST:	**V multyplayeru zábava na dlouhou dobu.**	9

8 Z DESETI

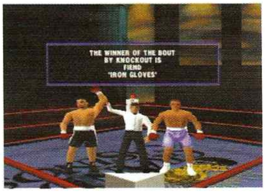
Knockout Kings '99

Výrobce: EA Sports
Distributor: Electronic Arts
Datum vydání: v prodeji
Styl: box



Knockout Kings '99 je, navzdory prvním dojmům z nedokončených verzí, skvělá sportovní hra a dokonce o něco lepší než *Victory Boxing 2*. Na druhou stranu není ani zdaleka dokonalá, jsou zde problémy s umělou inteligencí a režim Career má též několik nepříjemných much. Celkově však je třeba tuto simulaci boxu chválit. Svého největšího současného konkurenta poráží v těsném souboji na body.





VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Trochu málo pestrá, ale perfektně animovaná.**	8
■ HRATELNOST:	**Realistická a uspokojivá.**	8
■ ŽIVOTNOST:	**Spousta boxerů, ze kterých si je možné vybrat.**	8

8 Z DESETI

Invasion

Výrobce: Microids
Distributor: Microids
Datum vydání: leden
Styl: letecká střílečka



Můžete tu střílet věci na zemi a ve vzduchu. Můžete sbírat zbraně a energii. Dokonce můžete plnit úkoly vaší mise. Ale pokud se doopravdy rozhodnete všechny tyhle věci dělat, připravte se na to, že se budete přitom ukrutně nudit. Ve srovnání s nejlepšími hrami současnosti to je ukázkový, totální propadák. Přesně takhle špatná tato hra je. Berte to jako důrazné varování.





VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Spousta nevzhledných pixelů.**	4
■ HRATELNOST:	**Příšerné ovládání a nízká motivace.**	3
■ ŽIVOTNOST:	**I přes značný rozsah krátká.**	2

3 Z DESETI

Rogue Trip

Výrobce: Singletrac
Distributor: GT Interactive
Datum vydání: v prodeji
Styl: automobilová střílečka

Rogue Trip je jen docela dobrá zábava na krátkou dobu. Ve dvou se míra příjemného pocitu o něco zvyšuje, ale upřímně řečeno za peníze, které za tuto hru zaplatíte, to pořád nestojí. Kéž by tu bylo trochu více dynamiky (abyste si nepřipadali, že se vaše auto vznáší) a trochu více rozmanitosti. Je tu málo nápadů, průměrné ovládání a předvídatelná hratelnost. Chtělo by to rozhodně přidat, pánové.







VERDIKT

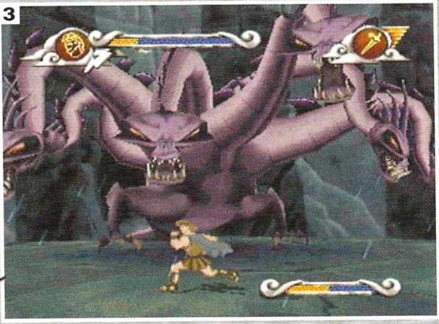
■ GRAFIKA:	**Pěkné levely, ale nudné efekty.**	7
■ HRATELNOST:	**Hodně akce a málo řidičského zážitku.**	6
■ ŽIVOTNOST:	**Trochu omezená.**	6

6 Z DESETI

Možná, že jste si dali do nového roku předsevzetí, že už nebudete hrát hrůzostrašné, mládeži nepřístupné krváky jako *Resident Evil 2*. Teď potřebujete něco roztomilého, hezkého a jednoduchého. Jenže peněz není po svátcích nazbyt...







[1] Pozadí jsou krásně detailní. [2] Animovaná sekvence, která posouvá příběh. [3] Hydra, netvor z Podsvětí.

Hercules





Mladý Hercules čelí ve svých dobrodružstvích obrovskému množství rozmanitých monster.

■ STYL:	**plošinovka**
■ POČET HRÁČŮ:	**1**
■ DISTRIBUTOR:	**SCEE**
■ PRVNÍ VYDÁNÍ:	**říjen 1997**
■ PŮVODNÍ HODNOCENÍ:	**6/10**

Tento měsíc tu máme dvě roztomilé, hezké a jednoduché věci a obě od strýčka Disneyho. První z nich je *Hercules*, který reprezentuje novou tvář amerického zábavního giganta. A to v podobě řeckého hrdiny osobně. Hodní pánové od Disneyho byli natolik laskaví a při přípravách stejnojmenného filmu (a hry) odstranili všechny temné stránky mýtu o Herkulovi, takže tu rozhodně nenajdete nějaké masakry dětí nebo něco takového.

Co tu ovšem rozhodně najdete, to jsou tři světy obsahující deset plošinovkových levelů, ve kterých mladý Hercules musí zachraňovat zeměkouli před zlými intrikami ošklivého boha Podzemí Hadese.

Hra je jednoznačně zaměřena na mladší hráčské publikum, je jednoduchá na pochopení i na ovládání a graficky šíleně barevná. Celý první level je vlastně jakousi školou, kde hra vede hráče za ručičku a učí ho jednotlivým pohybům. Je tu samosebou i učitel, jmenuje se Phil a namluvil ho Danny DeVito. Obtížnost roste level od levelu, ale velmi pozvolna, takže ani na konci není hra vysloveně těžká.

Hercules je sice už trochu postarší hra, ale mix 2D a 3D grafiky a jeho hlaďounká animace stále lahodí oku. Jednoduchá hratelnost je samozřejmě naprosto nadčasová. Zkušenému hráči poskytne maximálně pár hodin nepříliš uspokojivé zábavy, ale pro menší děti je přímo ideální.

Andy Butcher

Zábavný, pěkně animovaný titul vhodný pro děti. Pro ostatní je ovšem příliš jednoduchý.

VERDIKT 6/10

Mickey's Wild Adventure





Hladce animovaná, roztomilá, nezávadná, pestrobarevná, plošinovková zábava.

■ STYL:	**plošinovka**
■ POČET HRÁČŮ:	**1**
■ DISTRIBUTOR:	**SCEE**
■ PRVNÍ VYDÁNÍ:	**únor 1996**
■ PŮVODNÍ HODNOCENÍ:	**7/10**

Na rozdíl od moderně pojatého titulu *Hercules*, *Mickey's Wild Adventures* jasně prozrazuje rukopis klasického období Disneyho animované tvorby. To platí mimochodem i pro hru. V roli světoznámého myšáka si budete muset najít cestu přes úrovně ve stylu dvojrozměrné plošinovky. Každý level je založen na jednom ze slavných filmů našeho ušatého hrdiny.

Dle očekávání je grafika barevná a dobře animovaná. Navíc obsahuje i několik velmi dobrých nápadů. Jako příklad lze uvést první level, který vychází ze známého dobrodružství, kdy Mickey řídí parník. Stejně jako film je i tento level uveden v černobílé podobě s charakteristickými liniemi a filmovými pruhy po stranách.

Hratelnost je v souladu s barevnou a roztomilou podstatou vizuální stránky věci. Je tak jednoduchá, jak to bylo jen možné. Zahrnuje v sobě prvky skákání, houpání na provazech, sbírání předmětů a jejich házení na nepřátele.

MWA byla jednou z úplně prvních plošinovkových her pro PlayStation. Ve skutečnosti se jedná o graficky pokročilejší konverzi hry *Mickey Mania* z šestnáctibitové konzoly Super Nintendo. Je to snad ještě jednodušší než *Hercules* a pokročilejším hráčům nabízí tedy ještě méně zábavy. Ale zároveň pro ni platí ještě v silnější míře to, že se výtečně hodí jako hra pro děti. Jde o neškodnou a snadno zvládnutelnou zábavu.

Andy Butcher

Ještě jednou: „Zábavný, pěkně animovaný titul vhodný pro děti. Pro ostatní je ovšem příliš jednoduchý."

VERDIKT 6/10

PLATINOVÁ KOLEKCE

Zde je seznam všech her, které lze v rámci edice Platinum zakoupit v obchodech za přibližně poloviční cenu. Upozornění: uvedené hodnocení se někdy liší od původního hodnocení hry.

HRA	STYL	HODNOCENÍ
Abe's Oddysee	plošinovka	9/10
Actua Soccer	fotbal	7/10
Adidas Power Soccer	fotbal	8/10
Air Combat	letecká akce	6/10
Alien Trilogy	3D adventure	8/10
Battle Arena Toshinden	bojovka	8/10
Bust-A-Move 2	logická	9/10
C&C	strategie	7/10
Crash Bandicoot	plošinovka	7/10
Destruction Derby	závodní	8/10
Destruction Derby 2	závodní	9/10
Die Hard Trilogy	arkáda	7/10
Doom 3D	akce	9/10
Excalibur 2555 AD	3D adventure	7/10
Final Doom	3D akce	9/10
Fade to Black	3D adventura	7/10
Formula 1	závodní	8/10
Grand Theft Auto	kriminální	8/10
Int. Track & Field	lehká atletika	8/10
ISS Pro	fotbal	9/10
Loaded	střílečka	5/10
Micro Machines V3	závodní	9/10
Need for Speed	závodní	6/10
Pandemonium	plošinovka	8/10
PGA Tour '96	golf	7/10
Porsche Challenge	závodní	7/10
Rayman	plošinovka	5/10
Resident Evil	3D horor	9/10
Ridge Racer	závodní	8/10
Ridge Racer Revolution	závodní	6/10
Soul Blade	bojovka	9/10
Soviet Strike	střílečka	7/10
Tekken	bojovka	9/10
Tekken 2	bojovka	10/10
Thunderhawk 2	letecká akce	8/10
TOCA	závodní	9/10
Tomb Raider	3D adventura	7/10
True Pinball	arkáda	7/10
V-Rally	závodní	8/10
Wipeout 2097	závodní	9/10
Worms	logická	7/10

TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™

POWERLINE

Po velmi hubené nadílce rubriky Top Secret v minulém čísle, která byla způsobena objektivní potřebou se plně věnovat lavině nových her řítících se na sváteční trh, snad vše vynahradíme fanouškům cheatů, návodů a tipů v tomto čísle. Tentokrát je Top Secret řádně obézní, jeho rozpínavost dosáhla opět rekordu: tentokrát je dvanáct stránek. Čemu jsou věnované? Na dvoustránce Powerlinu (náš zdroj oficiálních cheatů přímo od pramene firmy SCEE) máte jako obvykle výčet triků na některé z novějších her na trhu. Nejvíce vás asi potěší cheaty na hity posledního období *MediEvil*, *Tenchu* a *Duke Nukem: Time to Kill*. Zbylých deset stránek rubriky si mezi sebe rozdělily dva velké tituly Vánoc. Je to jednak jednodílný, zhuštěný návod na *Tomb Raidera 3* a za druhé všeobsažný popis nejkrásnější plošinovky světa *Spyro the Dragon*. Na závěr jedno doporučení: Top Secret užívejte s rozumem, ať si nekazíte zážitek. Takový *Tomb Raider 3* je nejúžasnější právě tehdy, když rozlousknete nějaký hodně zapeklitý problém.

VYHODNOCENÍ ŠŤASTNÉ 13/PSM 8

Tak se zdá, že jsme to s obtížností otázek v tomto případě trochu přehnali. Šlo o hádanky typu: je dán výrok a určete zda je pravdivý, nebo ne. Došlo nám jako obvykle dost odpovědí, ale pouze 2 (slovy DVĚ) zcela správné. Tak nám nezbylo než ostatní výherce vybrat z těch, kteří se trefili (jiné slovo se nám nezdá příhodné) alespoň čtyřikrát, resp. třikrát.

Ještě předtím se ale podívejme, jak to mělo být:

1) Tvrzení, že japonský *Dead or Alive* má nastavení pohybu poprsí, JE PRAVDA.
2) Tvrzení, že cenzura nutí v Německu používání zelené tekutiny místo krve, JE PRAVDA.
3) Tvrzení, že kdysi reklama na PlayStation v USA hlásala to, co hlásala, JE PRAVDA.
4) Tvrzení, že existuje náboženská sekta uctívající PaRappu, NENÍ PRAVDA.
5) Tvrzení, že Sony chystá PlayStation v designu hi-fi, NENÍ PRAVDA.

A teď k vylosovaným (v případě těch, co uhodli 5x nebo 4x losování nebylo nutné):

Hru *Moto Racer 2* vyhrávají:
Radek Široký, Krnov
Roman Pindur, Olomouc
Michal Prokeš, Plzeň
Petr Slanina, Stará Bělá
Karel Kropík, České Budějovice

Hru *Colin McRae Rally* vyhrávají:
Alena Mráčková, Praha 3
Zdeněk Budín, Praha 10
Jaroslav Nakonečný, Děčín
Vlastimil Medřický, Mariánské Lázně

Hru *Gex 3D* vyhrávají:
Martin Král, Drahlov
Jiří Švarc, Brno
Michal Muzikant, Střelice
Marek Štůrala, Dalovice

POWERLINE

BUST A GROOVE

Taneční předehra: Dokončete hru v režimu pro nízkou obtížnost.

Hra v roli Capoeiry: Dokončete hru v režimu pro normální obtížnost.

Hra v roli Robo-Z: Dokončete hru v režimu pro vysokou obtížnost.

Hra v roli Burger Doga: Dokončete hru v režimu pro normální a vysokou obtížnost, pak se přepněte na Hamma a v režimu normální obtížnosti dokončete hru ještě jednou.

Hra v roli Columba: Dokončete hru v režimu pro normální a vysokou obtížnost, pak se přepněte na Shortyho a dokončete hru ještě jednou v režimu normální obtížnosti.

Přeskok do jiné úrovně: Nejprve dohrajte hru s kteroukoliv postavou. Nyní začněte další hru v režimu pro jednoho hráče a během písničky zmáčkněte najednou L2 a SELECT, kdykoliv chcete přeskočit do jiné úrovně.

Jiné postavy: Abyste si mohli zvolit postavu, podržte SELECT a zmáčkněte ◎.

Přiblížení vítězné pózy kamerou: Až zvítězíte, zmáčkněte ◎.

Speciální pohyby: Pokud uděláte správně první pohyb, rozsvítí se na obrazovce nové pohyby. Zvládněte všechny nové pohyby a získáte vyšší bodové ohodnocení.

HEAT: ↑, ↓, ↑, ◎
FRIDA: ↑, ↓, ↑, ◎
STRIKE: ↑, ↑, ←, ◎
HAMM: ↓, →, ↑, ◎
KELLY: →, ←, →, ◎
SHORTY: ↓, ↓, ↓, ◎
HIRO: →, ↑, ↓, ◎
PINKY: ↑, ←, ↑, ◎
GAS-O: ←, ↓, →, ↑, ◎



V *Bust A Grove* můžete zařazením speciálních pohybů získat prémiové body. Projděte si naše cheaty.

KITTY N: ↓, ↓, →, ◎
CAPOEIRA: →, ↑, →, ⊗
ROBO-Z: ↑, ↓, ←, →, ◎
COLUMBO: ↓, ↓, ↓, ◎
BURGER DOG: ↓, →, ↑, ◎

POWERLINE

APOCALYPSE

Pro aktivaci cheatových kódů zmáčkněte START a hra se pozastaví, pak podržte tlačítko START a vložte následující kódy:

Pro odemknutí úrovní:
△, ↑, ⊗, ↓

Pro získání všech zbraní:
□, ◎, ↑, ↓, ⊗, □

Pro nesmrtelnost:
↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓

POWERLINE

F1 '98

Skrytá trasa: Do kolonky pro jméno řidiče napište **Cheesy Poofs**. Poté získáte jako uživatel přístup na okruh Stunt Track, který se objeví v možnostech pro výběr trati.

POWERLINE

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Dejte pauzu...

Výběr úrovně: Zmáčkněte devětkrát ↓ a vyskočte z právě probíhající hry. Přepněte se na volbu „Time to Kill" na konci menu a pak si pomocí ← a → vyberte úroveň a s použitím × potvrďte svou volbu.

Nesmrtelnost:
L2, R1, START, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, START, START

Dočasná nesmrtelnost:
R1, L2, START, L2, R1, START, R1, L2, START, L2

Neviditelnost:
START, R1, START, R1, START, R1, START, R1, START, R1

Nevyčerpatelné střelivo:
←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT

Všechny zbraně:
START, L2, ↑, START, L2, ↓, R1, →, R2, ←

Všechny předměty:
START, START, START, START, START, R1, R1, R1, R1, R1

Všechny klíče:
↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓

Super ničivost:
L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2

POWERLINE

MADDEN NFL '99

Pro získání prémiových stadionů zadejte na heslové obrazovce tyto kódy ...

EA Sports: **EA_STADIUM**
Tiburon: **OURHOUSE**
Cleveland: **DOGPOUND99**
Rfk: **THE HOGS**

Pro získání prémiových týmů zadejte pečlivě následující kódy na heslové obrazovce...

Pohár NFC Pro: **BESTNFC**
Pohár AFC Pro: **AFCBEST**
Tým šílenců: **BOOM**
Statisticky nejlepší hráči všech dob: **IMTHEMAN**
Hvězdy 60. let: **PEACELOVE**
Hvězdy 70. let: **BELLBOTTOMS**
Hvězdy 80. let: **SPRBWLSHUFL**
Hvězdy 90. let: **HEREANDNOW**
All Stars všech dob: **TURKEYLEG**
Tým 75. výročí: **THROWBACK**
Tým s výstrojí NFL: **GEARGUYS**
Cleveland Browns 1999: **WELCOMEBACK**
EA Sports: **INTHEGAME**
Tiburon: **HAMMERHEAD**

POWERLINE

RIVAL SCHOOLS

Snadná výměna kostýmů:
Jednou dokončete hru, pak podržte L2, a tak si zvolíte Tiffany, Hinatu, Natsu nebo Kyoko.

Změna kostýmu Hinaty:
Dokončete arkádový režim s Hinatou, Batsu a Kyosuke, pak se přepněte na režim Short-cut a ze spodní řady na obrazovce pro výběr postav zvolte postavu pro výměnu.

Změna kostýmu Tiffany:
Dokončete hru v arkádovém režimu s Tiffany, Royem a Bormanem , pak se přepněte na režim Short-cut a ze spodní řady na obrazovce pro výběr postav zvolte postavu pro výměnu.

Změna kostýmu Natsu:
Dokončete hru v arkádovém režimu s Natsu, Shomou a Robertem, pak se přepněte na režim Short-cut a ze spodní řady na obrazovce pro výběr postav zvolte postavu pro výměnu.

Změna kostýmu Kyoko:
Dokončete hru v arkádovém režimu s Kyoko a Hideem, pak se přepněte na režim Short-cut a ze spodní řady na obrazovce pro výběr postav zvolte postavu pro výměnu.

Změna kostýmů v režimu Evolution:
Zmáčknutím □, △, ○, ×, R1, R2, START, L2 můžete pro každou postavu získat osm různých barev.

Rotace obrazovky v režimu Vs:
Na arkádovém disku zaměňte na obrazovce Versus směrová tlačítka. Současně musí být vypnut short-cuty.





Co byste si chtěli obléknout na souboje v *Rival Schools*? PSM vám poradí.



S našimi tipy pro akční hru *Duke Nukem* si na zabíjení vždycky najdete čas.

POWERLINE

MEDIEVIL

Abyste se dostali do cheatového menu, musíte dát pauzu, pak podržet L2 a zadat následující kódy.

Základní cheatové menu:
↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △

Super cheatové menu:
△, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △,

POWERLINE

V-2000

Podržte tlačítko R1, pak zadejte následující.

Dokončení úrovně:
□, →, △, □, R2, START, △, →

Dokončení všech sektorů:
L2, □, →, △, L2, →, R1, ×

Náklad:
□, ×, ○, △, R2, △, →, ←

Opravy:
←, ←, □, ○, R2, →, △, L2

Přeskočení úrovně:
×, →, △, □, R2, △, →, △

POWERLINE

R-TYPES

Výběr úrovně:
Po označení volby R-Type nebo R-Type II rychle zmáčkněte desetkrát L2, desetkrát R2, pak začněte hru a zmáčkněte START. Nyní si za pomoci směrových tlačítek zvolte úroveň nebo FMV sekvenci.



Všechny zbraně:
Zmáčknutím START dejte pauzu, pak podržte L2 a zmáčkněte →, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑, → a pak ještě △, □, ×, ○ nebo R1 pro jednotlivé zbraně.

Turbo režim:
Zmáčknutím START dejte pauzu, pak podržte R2 a zmáčkněte →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↑, →, ○.

Pomalý pohyb:
Zmáčknutím START dejte pauzu, pak podržte R2 a zmáčkněte →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, ×.

POWERLINE

TENCHU

Obnovení zdraví:
Zmáčknutím START dejte pauzu a pak zmáčkněte ←, ←, ↓, ↓, □, □, △, □.

Výběr úrovně:
Zvolte postavu, pak podržte R1 a zmáčkněte ←, ←, ↓, ↓, □, □, △, □ na další obrazovce.

Úprava výběru:
Zvolte postavu, pak podržte R1 a zmáčkněte ←, ←, ↓, ↓, □, □, △, × na další obrazovce.

TOP SECRET

SNILI JSTE NĚKDY, KDYŽ JSTE BYLI MALÍ, O TOM, ŽE MÁTE JAKO DOMÁCÍHO MAZLÍČKA DRAKA, ABYSTE MOHLI ŘÍKAT, ŽE VÁM SPÁLIL DOMÁCÍ ÚKOL? NE? NO TAK NIC. PŘISTUPME TEDY BEZ OKOLKŮ K VELKÉMU ÚKOLU, KTERÝ SI NA SVÁ BEDRA VZAL SPYRO, DRÁČEK, KTERÉHO SI COBY PANELÁKOVÉ ZVÍŘÁTKO PŘEDSTAVIT LZE DOCELA SNADNO.

SPYRO THE DRAGON

OVLÁDÁNÍ

Spyro má spoustu funkčních prvků, které se velice hodí v různých situacích.

OHNIVÝ DECH

Je to asi nejoblíbenější druh dráčkova útoku. Při stlačení tlačítka ◎ vydechne Spyro plameny na krátkou vzdálenost před sebe. Je to účinný útok, protože pokryje široký prostor a zastraší většinu slabších nepřátel. Nicméně otvírat kovové truhly nebo zranit protivníky s krunýřem takhle nejde, ani kdyby vás před tím políbila víla.

Nejlépe použít proti: velkým nepřátelům, zlodějům.



VÝPAD

Při stlačení tlačítka ◎ Spyro skloní růžky a zaútočí trknutím na nepřítele. Tento útok proraží téměř všechny bedny, ale neublíží větším protivníkům. Když Spyro útočí, je obtížnější ho ovládat, protože zrychlí a citlivěji reaguje na ovládání. Tenhle pohyb se hodí, když pronásledujete zloděje nebo stanete tváří v tvář samotnému Gnasty Gnorkovi.

Nejlépe použít proti: nepřátelům menšího druhu.

ZESÍLENÝ VÝPAD

Když uvidíte podlahu se žlutými šipkami, rozběhněte se na ně, a získáte tak zesílený výpad. Ten otevře naprosto všechny truhly.

Nejlépe použít proti: čemukoliv.

PLACHTĚNÍ

Ve hře jsou místa, kam se pomocí pouhých skoků nedostanete. Právě tam přichází na řadu ladné plachtění. Plachtění dosáhnete tak, že když jste ve vzduchu, ještě jednou stlačíte tlačítko pro skok. Pomocí plachtění se dostanete mnohem dál než při normálním skoku. Chcete-li přistát dřív, uprostřed letu stlačte ⊛.

PLACHTIVÝ ÚTOK

Když se naučíte plachtit, můžete nasadit plachtivý útok. V podstatě, když během plachtění zmáčknete ◎, skloníte hlavu a všechno co zasáhnete, zahyne. Jedinou nevýhodou je, že při plachtivém útoku výrazně ztratíte výšku.

KUTÁLENÍ SE DO STRANY

Když zmáčknete L1 nebo R1, začne se Spyro kutálet nalevo nebo napravo. V počátečních úrovních to není příliš důležité, ale později, když nepřátelé začnou na tohoto fialového tvorečka střílet projektily, je jeho zvládnutí zásadní dovedností.

KRMENÍ VÁŽKY

Vážka, která vás doprovází, ukazuje sílu, která vám zbývá. Když je žlutá, udýcháte ještě čtyři rány, než zemřete. Pokud je modrá tři rány, zelená dvě rány, a když už je vcelku nijaká, zabije vás první rána. Abyste ji posilnili, zaútočte na malá neškodná stvoření, jako jsou ovce nebo kuřata, a vyletí motýlek. Vážka motýlka sní a zbarví se o stupeň příznivěji.





KOLIK STOJÍ ŽIVOT?

Žádná plošinová hra by nebyla úplná bez bonusových životů a ani *Spyro* není výjimkou.

Stříbrný drak
Tyto malé dráčky najdete nejčastěji v lasturách mlžů a život navíc vám dají okamžitě.

Stříbrné koule
Zbijte nepřítele podruhé a dostanete stříbrnou kouli. Když jich shromáždíte dostatek, dostanete bonusový život.





DRAHOKAMY

Nejenže byli draci přeměněni na křišťál, ale bylo ukradeno i celé jejich bohatství. V celé hře je 11000 drahokamů, a tak vám nemůžeme podrobně popsat, kde je všechny najdete, ale tady máte alespoň jejich ceny.

Červený drahokam - 1
Zelený drahokam - 2
Modrý drahokam - 5
Žlutý drahokam - 10
Fialový drahokam - 25

TRUHLY

Najdete tu spoustu různých truhel, do nichž se musí Spyro dobít, pokud má shromáždit všechny drahokamy. Jsou tu:



Normální
Ty můžete otevřít všemi způsoby, ale obsahují pouze jediný drahokam.



Zlaté
Sežehněte je a ony vyplivnou svůj poklad k nebi. Vyskočte a seberte ho než dopadne.



Kovové
Plameny jim neublíží, pokud vás nepolíbila víla. Nejlepším způsobem je výpad.



Omotané řetězem
Nemůžete je otevřít normálním plamenem ani výpadem. Ale zesílený výpad nebo výbušná raketa je rozbijí.



Zamčené
Nemůžete je rozbít, pouze odemknout. Musíte někde najít klíč, pak se vrátit a otevřít ji.

ÚROVNĚ

Hra *Spyro* je rozdělena na šest světů, z nichž každý obsahuje čtyři úrovně. Mezi světy lze cestovat horkovzdušným balónem, ale předtím než budete smět použít balón, budete muset splnit určitá kritéria. V každém světě hry *Spyro* je jedna letová úroveň, a pokud nevíte co hledat a kde, je pěkně záludná.

SVĚT 1 - ARTISANTS

Svět, ve kterém začínáte, je velice jednoduchý. Tady před vámi skoro všichni nepřátelé utíkají a nechají vás procvičovat různé metody útoku.

HOME

Drak 1 - Přímo před vámi, když začnete hru hrát.
Drak 2 - Těsně vedle prvního draka, blízko ostrůvků u vodopádu.
Drak 3 - Dolů tunelem, napravo od vchodu na Stone Hill.
Drak 4 - Skrze rokli ve skalách, kde rostou pěkné kytky.







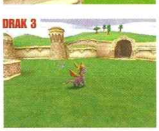


ÚROVEŇ 1 - STONE HILL

Drak 1 - Pusťte se dolů studní nalevo od místa, kde jste začali úroveň, a najdete prvního draka.
Drak 2 - K druhému se pak musíte vydat prvním tunelem napravo.
Drak 3 - Třetího najdete, když projdete druhým tunelem napravo.
Drak 4 - Projděte tunel přímo před vámi a najdete ho těsně před vírem s nápisem Return Home.









ÚROVEŇ 2 - DARK HOLLOW

Drak 1 - Vyskákejte po plošinách před místem, kde jste začali úroveň, a jděte vlevo. Sežehněte velkého zeleného netvora a jděte za něj.

Drak 2 - Pokračujte nalevo od prvního draka a nahoru po schodech. Zabijte nepřátele a jděte stále dál.

Drak 3 - Jděte dolů po schodech do blízkosti Draka 2 a spalte nepřátele, dokud jsou od vás odvráceni. Vyskákejte po plošinách k drakovi.







ÚROVEŇ 3 - TOWN SQUARE

Drak 1 - Abyste našli prvního draka, vydejte se z místa, kde jste začali, nahoru po schodech.
Drak 2 - Pokračujte kolem prvního draka a pro dosažení druhého přelette dvě velké rokle.
Drak 3 - Od Draka 2 sejděte cestičkou dolů, po schodech nahoru, pak po ní pokračujte dál a najdete Draka 3.
Drak 4 - Od Draka 2: dolů po cestičce, nahoru po schodech a na plošinu. Otočte se a plachtěte zpátky přes schody, po kterých jste právě vylezli, a pak doprava. Na nové plošině najdete posledního draka.









SPECIÁL - SUNNY FLIGHT

Jak ho najít:
Po osvobození Draků ze světa Artisants se vraťte do úrovně Home a vydejte se k vodopádu. Vyskočte na pět plošin vedle něj a klenutý průchod se sám otevře.

Letová obtížnost - 7/10

Od startu...
Leťte dolů a sestřelte první vlak, pak se vydejte dolů tunelem, ke kterému směřoval. Až se dostanete ven, stočte se doleva dolů k dalšímu vlaku na jiných kolejích a pokračujte po trati odkud přijel, to jest opačným směrem. Znamená to, že ostatní vlaky pojedou proti vám. Zlikvidujte zbývající dva vlaky a pak ostře zatočte doleva. Tedy tam, kde jsou letadla. Bez velkých potíží zničte všechna letadla, pak leťte k nejvzdálenějšímu oblouku a proleťte jím směrem zpět, takže před sebou máte všechny ostatní. Pokračujte dál skrze všechny oblouky, a až proletíte posledním, vydejte se dalším tunelem napravo, který je vzdálen asi 2-3 sekundy plachtění, a vezměte tady tři truhly. Až se dostanete do poslední místnosti, vezměte nejdříve prostřední truhlu, pak tu, co je před vámi, pak se otočte doleva a procházejte místností proti směru hodinových ručiček a vezměte tu poslední.






SVĚT 2 - PEACE KEEPERS

Začíná to být trochu komplikovanější, protože běžní nepřátelé se sice před vámi třesou, ale mohou na vás pálit ze svých kanónů a dalších zbraní.

HOME

Drak 1 - Na startu přímo před vámi.
Drak 2 - Až se octnete za dělovou baterií, běžte dál kolem vchodu do města Cliff Town. Draka uvidíte před sebou.
Drak 3 - Až uvidíte vchod do Cliff Townu, zatočte doprava. Namiřte kanón na skálu s terčem a zapalte rozbušku. Přeskočte přes nově vzniklý ostrov a pokračujte vlevo. V dálce byste měli uvidět draka. Utíkejte k němu.

BOSS V ARTISANTS - TOASTY

Tenhle vůdce je jednoduchý. Psy zabijete tak, že je jednou sežehnete, pak hned vyskočíte a sežehnete je znovu. Tak je zlikvidujete bez toho, abyste se zranili. Sežehněte Toastyho a on uteče. Zabijte stejným způsobem psy a sežehněte ho znovu. On znovu uteče. Pronásledujte ho a tentokrát upečte tři psy. Sežehněte ho ještě jednou a je po všem.




TOP SECRET







ÚROVEŇ 1 - CLIFF TOWN

Drak 1 - Projděte prvním malým hradem a dejte se doleva.
Drak 2 - Nahoře na dalším velkém hradě.
Drak 3 - Plachtěte naskrz úrovní, cestičky si pak už moc nemusíte všímat.







ÚROVEŇ 2 - ICE CAVERN

Drak 1 - Na startu jděte přímo vpřed a odeberte se k prvnímu drakovi.
Drak 2 - Jděte rovně a tam, kde vede cesta dovnitř, zatočte pro druhého draka doprava.
Drak 3 - Zatočte na cestičku doleva. Zabijte nepřítele a **Drak 3** je nahoře před vámi.
Drak 4 - Pokračujte dál po malé cestičce mezi balvany k víru Return Home. Drak 4 je zde.
Drak 5 - Než vejdete do víru Return Home, projděte malým tunelem a jděte tak daleko dolů, jak se jen budete moci dostat. Pátý a závěrečný drak je na konci.











ÚROVEŇ 3 - DRY CANYON

Drak 1 - Na startu se otočte doprava.
Drak 2 - Pokračujte dál, nahoru po schodech, a druhý drak je nahoře ve věžičce.
Drak 3 - Vraťte se zpátky k Drakovi 1, projděte po schodech a pak ještě po několika dalších, draka najdete nalevo.
Drak 4 - Vyběhněte kopec, plachtěte ke dveřím hradu, vydejte se vlevo po římse, která vede kolem, a plachtěte z ní a pak kolem hradu. Přistanete nedaleko posledního draka. Utíkejte k němu.









SPECIÁL - NIGHT FLIGHT

Jak ho najít:
Vydejte se tunelem do hlavního světa a pak běžte rovně, okolo kanónů, kolem vchodu do Cliff Townu a pak jděte vpravo směrem k balónu. U Draka se opět dejte doprava a zabijte nepřítele, který obsluhuje kanón. Nyní namiřte kanón na skálu, takže postrčíte jeho konec, a zapalte rozbušku. Až se skála zřítí, vyskočte na nově vzniklou plošinu, otočte se doprava a vyskočte nahoru k oblouku.

Letová obtížnost - 4/10

Od startu...
Leťte přímo skrz všechny kruhy. Pak se vydejte dolů a vyzvedněte osm truhel. Nejlepší způsob jak dostat ty, které jsou nebezpečně nízko, je dostat se dolů na stejnou úroveň při nejbližší příležitosti, protože pokud to zkoušíte z výšky, skončíte většinou na hladině. Až budete mít všech osm, vydejte se rychle dolů k prvnímu oblouku a pokračujte skrze všech osm. Za posledním z nich se stočte doleva k prvnímu světlu. Pokračujte stále vlevo k několika dalším a pak zatočte doprava. A než zatočíte doleva pro dvě poslední, vezměte všechna světla na této straně.




SVĚT 3 - MAGIC CRAFTERS

Teď už to začíná být opravdická výzva. I tento svět je sice poměrně jednoduchý, ale už musíte mnohem více přemýšlet o taktice, jak zabít nepřátele.

HOME

Drak 1 - Ze startu přeskočte dva bazény naplněné vodou a před vámi se objeví první drak.

Drak 2 - Vyjděte ven a dejte se nahoru po svahu nalevo, okolo tučňáků a pod obloukem. Drak 2 je tady.

Drak 3 - Pak použijte zesílený výpad dolů z kopce se šípy a držte se vlevo. Asi narazíte do Draka 3.







ÚROVEŇ 1 - ALPINE RIDGE

Drak 1 - Po cestě, nahoru po schodech s kouzelníkem a do dvora.
Drak 2 - Pak plachtěte do nové úrovně napravo. A pokračujte kolem, abyste našli Draka 2.
Drak 3 - Vyskočte a plachtěte doprava a vzhůru k víru Návrat domů.
Drak 4 - Od Draka 3 ještě nevstupujte do víru. Jděte kolem a vyskočte a plachtěte ke dveřím hradu. Pro posledního draka se vydejte po cestičce vedoucí kolem.



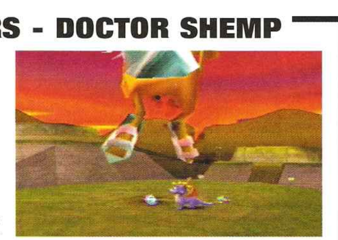






BOSS V PEACE KEEPERS - DOCTOR SHEMP

Držte se cesty, zničte několik málo nepřátel, kteří si na vás dovolují, a sežehněte ty větší. Pak přijdete k víru a ten vás vynese vzhůru k bossovi. Osvoboďte draka a pak jděte na bosse. Ten se nejprve jednou rozmáchne kyjem dolů a pak se začne točit, takže ho sežehněte ze strany, abyste se vyhnuli kyji, a pak ho spalte zezadu. Na další plošině se jednou otočí, takže ho při tom sežehněte. Poslední je záludná, takže stále běhejte kolem něj, a až ho spálíte naposled, zůstane ležet. Pokračujte k východu.



ÚROVEŇ 2 - HIGH CAVES

Drak 1 - Od startu jděte stále po cestičce, která se spirálovitě točí nahoru. Na vrcholu této spirály najdete prvního draka.
Drak 2 - Vydejte se zpět ke startu, běžte do jeskyní s pavouky. Pomocí útoku zesíleného výpadu nebo žhavých plamenů, které máte k dispozici poté, co vás políbí víla, můžete získat krystaly, které v sobě skrývají. Až se dostanete skrz pavoučí jeskyně, bude nablízku druhý drak.
Drak 3 - Od Draka 2: vraťte se do jeskyní a hledejte jiný východ. Vydejte se po cestičce, která vede k víru Return Home a najdete třetího a posledního draka.


DRAK 1


DRAK 2


DRAK 3

ÚROVEŇ 3 - WIZARD PEAK

Drak 1 - Od startu: vydejte se po cestičce kolem a na vrcholu špičatého kopce je první drak.
Drak 2 - Pak se po špičatém svahu pusťte dolů, dokud se nedostanete až na dno, kde najdete druhého draka.
Drak 3 - Od Draka 2 jděte nahoru na vrchol kopce. Tady najdete posledního draka.


DRAK 1


DRAK 2


DRAK 3

SPECIÁL - CRYSTAL FLIGHT

Jak ho najít:
Vydejte se po cestě, přeskočte vodu, ignorujte zloděje a ztlučte tučňáky. Až se dostanete do vnějšího světa, běžte nalevo od hlavních hor, okolo tučňáků a kouzelníků a nahoru po svahu. Vylezte po svahu, na kterém jsou šípy po vaší levé ruce, a pak se zastavte. Otočte se a utíkejte dolů ze svahu, s trochou rychlosti. Prokousejte se přes kouzelníka a vydejte se po levých dolních schodech. Běžte přímo, kolem tučňáka a skrz oblouk.

Letová obtížnost - 3/10

Od startu...
Proleťte všemi osmi kruhy a vydejte se k obloukům. Nevšímejte si letadel ani truhly, jen stále směřujte k obloukům. Za posledním zničte letadla. Pokud jste je všechny zlikvidovali, než jste se dostali zpět k truhlám, je to skvělé. Pokud ne, zbývají vám pravděpodobně ještě dvě letadla. Zlikvidujte první letadlo a shrábněte prostřední truhlu. Sestřelte další letadlo, a měli byste mít dostatek prostoru na ostrou otočku doprava k opravdu vysoké truhle, ještě než se vydáte dolů a zlikvidujete zbývající.









SVĚT 4 - BEAST MAKERS

Od nynějška si musíte dávat velký pozor, kam šlapete. Právě tady lze již obtížnost charakterizovat jako vysokou. Dejte si načas a pořádně si rozmyslete, jak zlikvidovat každého nepřítele, než na něj vyrazíte.

HOME

Drak 1 - Od startu jděte rovně a přes elektrické podlahy. První drak je těsně za nimi.

Drak 2 - Od Draka 1: vyskočte na slabou plošinu s vybuchujícími bednami a seskočte na druhém konci. Držte se okolních plošin a najdete druhého draka.


DRAK 1


DRAK 2

ÚROVEŇ 1 - TERRACE VILLAGE

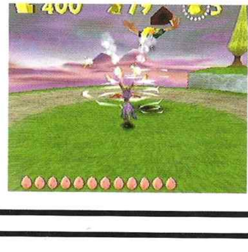
Drak 1 - Jděte nahoru po schodech a pak ostře zatočte doleva. Držte se úzké cesty, zahněte doleva na další úzkou pěšinu. Drak 1 je nad těmito schody.
Drak 2 - Od Draka 1 jděte stále rovně, přes všechny elektrické podlahy. Druhého draka můžete najít za poslední elektrickou podlahou.

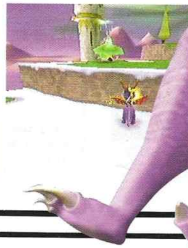

DRAK 1


DRAK 2

BOSS V MAGIC CRAFTERS - BLOWHARD

Jděte po cestě a zdolávejte náročné skoky, když se na plošině začnou pohybovat kouzelníci. Jděte pořád dál po cestě, osvoboďte osamoceného draka a konečně se setkáte s Blowhardem.
Horní polovinu těla má jako kouzelník, dolní je vír. Přiskočte k němu a rychle ho sežehněte, než bude mít šanci vás uhodit. Seberte drahokam a pak ho následujte. Použijte ještě dvakrát stejnou taktiku a jeho to omrzí a dá vám chybějící drahokamy. Skoro všechny. Pokračujte k víru Return Home a uvidíte poslední zelený drahokam.







TOP SECRET

ÚROVEŇ 2 - MISTY BOG

Drak 1 - Od startu běžte dopředu a jemně doprava. Pokračujte v chůzi a uvidíte několik pokácených stromů a na nich prvního draka.
Drak 2 - Od Draka 1, skočte na Log Island (dostanete ránu) a vydejte se po cestičce a na vrcholu najdete Draka 2.
Drak 3 - Vraťte se k Drakovi 1, vyskočte na další řadu pokácených stromů a seskočte dírou. Vydejte se po cestě vedoucí kolem a najdete Draka 3.
Drak 4 - Jděte rovně od Draka 3, pak zatočte doprava nahoru po schodech k víru Return Home a poslednímu drakovi.


DRAK 1


DRAK 2


DRAK 3


DRAK 4

ÚROVEŇ 3 - TREE TOPS

Drak 1 - Od startu, jděte rovně a držte se cesty. Nemůžete přehlédnout Draka 1.
Drak 2 - Seběhněte z kopce označeného šipkou a na konci zmáčkněte skok. Míříte přímo k Drakovi 2.
Drak 3 - Dosud nejtěžší drak - a možná z celé hry. Když začnete tuto úroveň, uvidíte zloděje, jak před vámi utíká a cestou probouzí všechny nepřátele. Dovede vás k Drakovi 3, cestou používejte zesílené výpady a superskoky. Na konci budete muset z vrcholu vašeho posledního superskoku začít plachtit. Spalte zloděje a získáte rudý drahokam.


DRAK 1


DRAK 2


DRAK 3

SPECIÁL - WILD FLIGHT

Jak ho najít:
Utíkejte dopředu a mírně doleva, okolo elektrické podlahy a na plošinu podobající se prknu, na níž jsou vybuchující bedny. Přejděte ji, seskočte na druhé straně a pokračujte na ostrov po pravé ruce. Prolezte dírou v plošině dolů a vydejte se na velmi náročný let.

Letová obtížnost - 10/10

Od startu...
Jděte dolů pro člun, pak zatočte ostře doprava k dalšímu člunu, znovu zatočte ostře doprava skrz oblouk a ještě jednou ostře doprava k truhle. Zatočte, jo, uhádli jste, znovu doprava a zničte člun, který přijíždí dolů tunelem. Vydejte se tímto tunelem nahoru a zničte další dva čluny. Až se dostanete ven, ignorujte oblouky a držte se přímo, k dalšímu člunu. Jakmile ho zničíte, zahněte ostře doleva a projeďte obloukem. Teď běžte přímo k dalšímu oblouku, na ostrov a pak rychle dolů doprava k dalšímu člunu. Teď se vydejte doleva skrz podloubí, držte se vlevo a uvidíte poslední člun, jak vyjíždí z pasáže. Zničte ho a vydejte se pasáží dolů. Projděte všemi oblouky, které tady dole jsou, a až se dostanete ven, zatočte doleva a vydejte se nahoru mírně k truhle. Vezměte ji a pokračujte dolů pasáží pro další. Teď jděte opět nahoru a znovu doleva a následujte letadlo. Vezměte dvě truhly, zničte letadlo a pak jděte přímo, pro další truhlu. Zatočte doprava pro další dvě truhly, pak jděte dolů tunelem, z něhož vylétávají letadla, a cestou je ničte. Pokud některá přežijí, sledujte do kterého tunelu zalétávají a pak se vydejte tím, z něhož vylétávají.





SVĚT 5 - DREAM WEAVERS

Velice náročný svět. Nachází se tu zbraň, která mění velikost nepřátel a vy je nemůžete zabít, když jsou moc velcí.

HOME

Drak 1 - Vidíte ho hned, když začnete. Přeskočte pár ostrovů a máte ho.
Drak 2 - Do prvního víru. Při přistání vyskočte na plošinu, zabijte obry, přeskočte propast a do víru. Přistanete u zbraně a skočíte k Drakovi 2.
Drak 3 - Za hradem, blízko vchodu do Haunted Towers.


DRAK 1


DRAK 2


DRAK 3

ÚROVEŇ 1 - DARK PASSAGE

Drak 1 - Sledujte cestu. Nemůžete ho minout.
Drak 2 - Od Draka 1 jděte po cestě a mlaťte osvětlené nepřátele, abyste přeměnili velké psy a želvy zpět do jejich menší podoby. Za nimi je druhý drak.
Drak 3 - Vydejte se po spirálovité cestě a na vrcholu skočte směrem k obrovské želvě. Pokračujte k víru Return Home a k Drakovi 3.
Drak 4 - Od třetího Draka, vyskočte a plachtěte na nižší plošinu. Pokračujte po ní pro čtvrtého draka.
Drak 5 - Jděte po cestě a za spoustou nepřátel na vás čeká drak.


DRAK 1


DRAK 2


DRAK 3


DRAK 4


DRAK 5

ÚROVEŇ 2 - HAUNTED TOWERS

Drak 1 - Od startu: pomocí svých plamenů si otevřete dveře a použijte supersilný plamen na likvidaci brnění. První drak je přímo u hlavní cesty.
Drak 2 - V úrovni Haunted Towers jsou jen dva draci a toho druhého najdete, jak se podezřele skrývá za jedněmi z dveří, kterými jste prošli hned za kopcem zesíleného výpadu.
Drak 3 *- Je tady, a né, že ne! Kdo hledá ten najde. Ale není to žádná legrace. (malá rada - musíte použít supercharge a doopravdy solidně si zakličkovat)*
- Červ

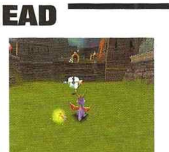

DRAK 1


DRAK 2

BOSS V BEAST MAKERS - METAL HEAD

A Opět se vydejte po cestě dokud nenarazíte na draka a vyslechněte jeho radu. Vůdci nemůžete ublížit ranami, musíte shodit všechny tobolky síly. Můžete je také zlikvidovat, když jsou modré, nebo navést Metal Heada, aby po vás začal házet věci a on pak hází i tobolky. Až vyčistíte první místnost, čeká na vás druhá, obdobná. Pak zemře.





ÚROVEŇ 3 - LOFTY CASTLE

Drak 1 - Od startu jděte rovně a uvidíte vílu v kleci. Spalte klec, abyste ji osvobodili. Porozhlédněte se kolem a najdete další dvě. Obě je vysvoboďte a ony vás vynesou k prvnímu drakovi.
Drak 2 - Až osvobodíte druhou skupinku víl, vyskočte a plachtěte k červeným drahokamům a pak skočte na vyvýšené místo. Odsud vidíte Draka 2. Přeskočte k němu.
Drak 3 - Vydejte se ke hradu, kde budete muset zachránit další víly. Až se vám podaří dostat všechny tři, skočte do jejich víru a ten vás vynese k poslednímu drakovi.







SPECIÁL - ICE FLIGHT

Jak ho najít:
Proběhněte kolem obra a pak skočte doprava, pokud můžete. Proběhněte kolem vchodu do Dark Passage a skočte do víru. Až přistanete, utíkejte a skočte na plošinu se třemi obry. Zabijte je, přeskočte následující propast a skočte do dalšího víru. Přistanete u zbraně, která mění vaše nepřátele. Zabijte jejího uživatele, pak ji namiřte na nepřemožitelné obry a zapalte rozbušku. Přeměňte je na menší nepřátele, vyskočte, plachtěte nad nimi a zaútočte na ně. Vyběhněte na schody a po dřevěné římse. Spalte dva hloupé protivníky na ostrově, rychle vyskočte na dva vzniklé ostrovy, pak přes další tři ostrovy a pak šťastně na další letový speciál.

Letová obtížnost - 8/10

Od startu:
Vezměte první lampu a pak se spusťte pro druhou. Vydejte se propastí nalevo a vezměte první truhlu. Vezměte další lampu a truhlu za ní, pak další, ale nevšímejte si truhly uprostřed a stojící nalevo. Seberte další soustavu lampa/truhla a pak pokračujte pro samostatnou lampu. Další lampu v řadě sestřelte a vraťte se pro poslední. Sestřelte ji a leťte přímo pro truhlu. Seberte všechny truhly v pasáži a pak zatočte doprava a zlikvidujte první vlak, který vyjede z tunelu. Pak se pusťte tunelem dolů a zničte další vlak. Ignorujte helikoptéru a sledujte koleje, kde najdete poslední vlak. Zatočte doleva, a než se vydáte do zeleného průchodu, odstraňte pět vrtulníků. Nakonec, vyleťte ven a zničte zbývajících pět vrtulníků.





BOSS V DREAM WEAVERS- JACQUES

Vydejte se po cestě a získáte prvního draka. Abyste zabili Jacquese, musíte vyskočit a sežehnout horní polovinu jeho těla a vyhnout se ranám, které rozdává. Udělejte to třikrát a on zemře. Nyní vidíte velký sloup, který se vztyčuje a padá. Je čas se rozběhnout a vyskočit na něj. Zůstaňte dokud se nevztyčí a pak si doplachtěte pro draka.




SVĚT 6 - GNORC'S WORLD




Konec zábavy. Toto je hodně tvrdý svět a vy se budete muset pekelně soustředit. V tomto šestém a posledním světě budete muset používat všechny dovednosti, které jste zatím zvládli. Rozhodně tu není místo pro chyby. Hodně štěstí.

HOME

Drak 1 - Nemusíte koukat do dálky. Máte ho přímo před nosem.
Drak 2 - Pokud vám to místo připadá podobné tomu nalevo, je to proto, že je to to samé místo. Poražte Gnasty Gnorca a pak se sem vraťte.





ÚROVEŇ 1 - GNORC COVE

Drak 1 - Od startu: vydejte se kupředu po nejzřetelnější pěšině, která vede k nepřátelům válejícím sudy. Pokračujte dál a uvidíte prvního draka posazeného nahoru na první hromadu bloků.

Drak 2 - Nedaleko konce úrovně v podvodních tunelech.





ÚROVEŇ 2 - TWILIGHT HARBOUR

Drak 1 - Přes Twilight Harbour vede jen jedna cesta, po které se můžete vydat, takže bude samozřejmě nejlepší, když se jí budete držet. Znamená to samozřejmě také to, že všichni nepřátelé budou vědět, kde vás hledat. Nechybí mezi nimi ani ti, kteří mají nebezpečné automatické zbraně.

Drak 2 - Až najdete Draka 1, pokračujte po cestě. Asi na polovině cesty úrovní a po příchodu a odchodu spousty nepřátel se přiřítíte k druhému a poslednímu drakovi této úrovně.

GNASTY GNORC!

Rozhlédněte se kolem a uvidíte zloděje. Pronásledujte ho a udeřte a on upustí klíč. Použijte ho na klíčovou dírku naproti Gnorcovi, ne na tu pod ním. Uvidíte dalšího zloděje. Dožeňte a udeřte i toho a on upustí jiný klíč. Použijte ho pro klíčovou dírku pod Gnorcem a on uteče. Musíte ho honit kolem a spálit, až budete mít příležitost. Poté, co ho poprvé praštíte, se vydá jiným tunelem. Tato část vyžaduje dokonale zvládnuté skákání a plachtění. Musíte být rychlí, protože na konci jsou tři plošiny, které Gnorc zničí, pokud budete příliš pomalí. Spalte ho ještě jednou a je po všem. Bude k tomu zapotřebí hodně šikovnosti, ale především trpělivost, protože pokud spadnete, budete muset začít znovu.
Hodně štěstí!









TOP SECRET

TŘETÍ DÍL HRY *TOMB RAIDER* JE PĚKNĚ TUHÝ OŘÍŠEK. DOUFEJME, ŽE ALESPOŇ TENTO „ÚTRŽKOVITÝ" NÁVOD (JE ZÁMĚRNĚ NEÚPLNÝ - TAKOVÝ, KTERÝ NEKAZÍ PŘÍLIŠ POŽITEK ZE HRY) VÁM BUDE KU PROSPĚCHU.

TOMB RAIDER 3



Tipy

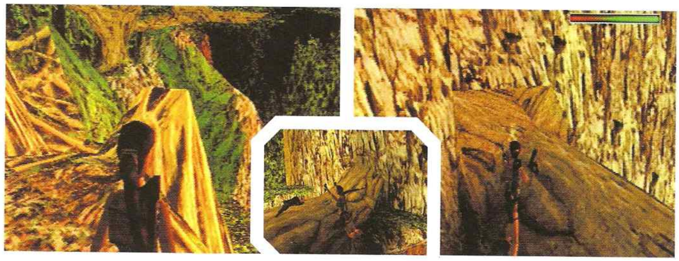
INDIA

1) THE JUNGLE
(6 secretů)

a) Na začátku si dejte pozor na bodáky, které spínačem uvedete do chodu, a za nimi se po provaze dostaňte za řeku. b) Jezírko s mlhou skrývá smrt, nelezte tam.
c) Za chrámem skočte do řeky, spínači napusťte vodu do velké místnosti a v té podplavte do nových prostor. Po žebříku k opici, má klíč. e) Klíčem otevřít východ z levelu, ale bacha na bažiny.

2) TEMPLE RUINS
(4 secrety)

a) Po haldě vyskákejte na římsu a do chrámu. b) Zanedlouho nastane první souboj s obludou, pracovně nazvanou Šavle-Meče.



Zničit. c) Přebroďte se přes bažinu, hlavně nezastavujte. Za ní seberte klíč, ale nejdříve se schovejte bodákům. e) Vodou naplňte prázdný bazének a spínačem si otevřete průplav do další místnosti. Seberte další klíč. f) Následují dvě Š/M sochy, obě zlikvidovat a jejich šavle vložit do rukou sochy na římse. g) V další místnosti opět zabít sochu a sebrat klíč pod vznášejícím se člověkem (či tím, co po něm zbylo). e) Pod vodou sepnout spínače na obou stranách místnosti s proudem, sebrat klíč a rychle do dalšího levelu.

3) THE RIVER GANGES
(5 secretů)

a) Tady vás čeká jízda na 4x4 jeepu. Pozorně pracujte s plynem, občas je nutné vylézt a občas jet na plný kotel, jinak nepřeskočíte průrvy.

4) CAVES OF KALIYA
(žádný secret)

a) Probloudíte labyrintem a tmavou hadí stezkou se dostanete k hlavnímu bossovi Indie. Neustále musíte být v pohybu, skákejte okolo něj a střílejte. Po jeho smrti zůstane artefakt. Sebrat!

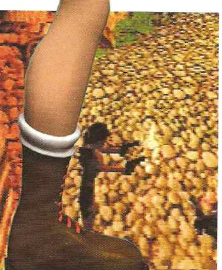
SOUTHERN PACIFIC ISLAND

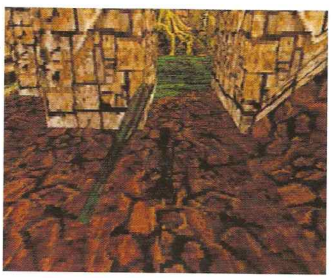
1) COASTAL VILLAGE
(3 secrety)

a) Hned na začátku jsou dvě různé cesty. Seberte z vody klíč a na pláži si vyberte - kratší vede chatkou nalevo, kde použijte klíč, anebo delší po pláži, za zlatý balvan a pak volnou přírodou. Cesty se setkají ve vesnici. b) Dostaňte se do chrámu, zlikvidujte oba ohnivé chodníky a spínačem si otevřete cestu do chatek ve vesnici. c) Zraněný voják vám tam dá mapu.

2) CRASH SITE
(3 secrety)

a) Přes bažinu přeskákejte podle mapky. Za ní najdete spadlé letadlo. b) Dejte se doprava a u dinosaurů seberte klíčky mrtvému vojákovi. Zaútočí na vás T-Rex. Ze zálohy ve výklencích skály ho zničte a jděte k letadlu. c) Do vody s piraněma shoďte ze stromu





Cheaty Všechny kódy zadávejte během hry

Zbraně L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2

Všechny secrety L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2

Skok do další úrovně L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2

Doplnit život R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2





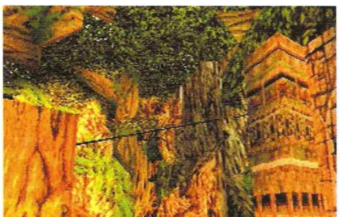




návnadu a rychle přehoďte vodní páku. Nahoru a do budovy. d) Sepnout všechny tři spínače a sebrat druhé klíčky. Vlezte do letadla (horem) a v kabině klíčky otevřete nákladový prostor. e) Dělem rozstřílejte zdi napravo, tam je také ukryt východ.

3) MADUBU GORGE
(3 secrety)
a) Sešplhejte dolů k řece a doskákejte či dolezte ke spínači. Tím si na začátku otevřete průchod. Je dost neviditelný, takže radši použijte světlici. Najdete tam kajak. b) Následuje několik akčních částí skákacích a několik s kajakem. Dávejte si pozor hlavně na víry a vodopády, i když na konci budete muset do jednoho velkého zahučet. c) Objevíte se v zatopené místnosti, kde už je konec tohoto levelu.

4) TEMPLE OF PUNA
(1 secret)
a) Ho ho hó, a máme tu dalšího bosse. Nejdříve

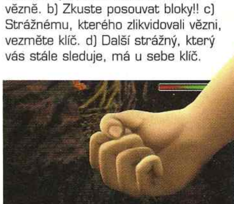


s k němu ale dostat. b) V místnosti s rotujícími koly stiskněte spínače v nosech skulptur na zdi. c) V jámě posuňte jeden z bloků, tím zastavíte bodáky. A bacha na šutr, tam se vyplatí sprint. e) U Bosse stále skákejte vlevo a vpravo, nepřestávaje střílet. Občas musíte přehodit zaměřování na malé ještěry, které boss vypouští, ale není nijak zvlášť těžký. A pak sebrat artefakt.

NEVADA

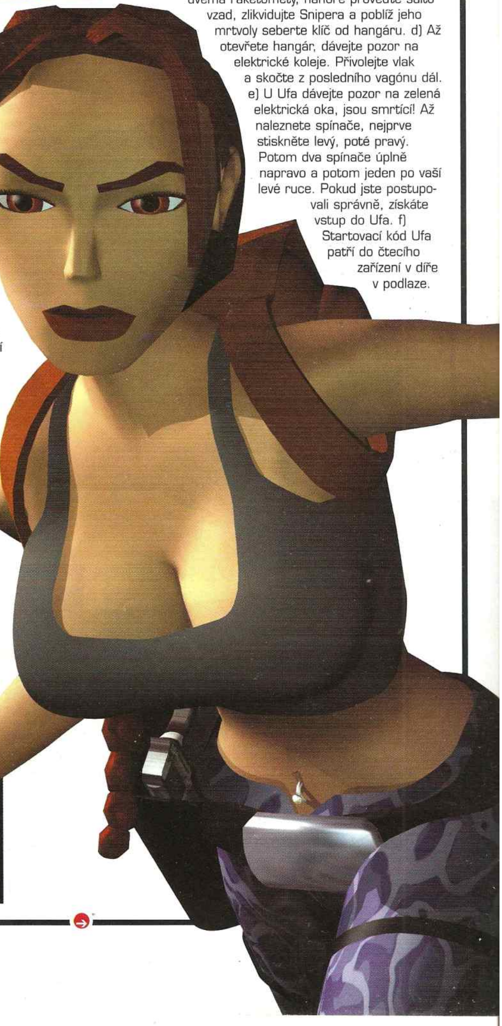
1) NEVADA DESERT
(3 secrety)
a) Pouští se dostaňte až k velkému žlutému stroji. b) Páka ve vodě otevře vchod do areálu a druhá páka přemístí výtah. c) U bedny s dynamitem není dobrý nápad se moc zdržovat, to vás doufám napadlo. Raději ho detonátorem odbouchněte a hned uskočte valícímu se šutru. d) Přes elektrický proud se dostanete skokem z okna. e) S polomotorkou vyjeďte na střechu, najdete tam Acces Card. Tu použijte v kanceláři. S vozítkem potom jeďte na plný plyn pryč.

2) HIGH SECURITY COMPOUND
(2 secrety)
a) Vlezte do okna a spusťte poplach, v následném zmatku proběhněte kolem běsnících stráží. Hned zahnout doleva. Spínačem osvobodit další vězně. b) Zkuste posouvat bloky!! c) Strážnému, kterého zlikvidovali vězni, vezměte klíč. d) Další strážný, který vás stále sleduje, má u sebe klíč.



B. Je nutné ho dovést k vězňům, ti se o něj postarají. e) A do třetice, poslední stráž po likvidaci vězni zanechá žlutý klíč. f) Někdy je možné spínačem spustit laser a zabít otravného vojáka. g) V chodbě z integrovaných obvodů najdete další Acces Card. h) Ve velkém skladu vyšplhejte na bedny a slezte na druhé straně. i) Bacha na žluté lasery, ty vás okamžitě zabíjí.

3) AREA 51
(3 secrety)
a) Nedovolte strážným doběhnout k alarmu. Až seberete granáty, seskočte na zvláštní podlahu a stiskněte spínač. b) V chodbě se zeleným alarmem zneškodněte Snipera a seberte kódový disk. Vraťte se zpátky, tam je zařízení, kam disk vložíte. c) Skočte na žebřík mezi dvěma raketomety, nahoře proveďte salto vzad, zlikvidujte Snipera a poblíž jeho mrtvoly seberte klíč od hangáru. d) Až otevřete hangár, dávejte pozor na elektrické koleje. Přivolejte vlak a skočte z posledního vagónu dál. e) U Ufa dávejte pozor na zelená elektrická oka, jsou smrtící! Až naleznete spínače, nejprve stiskněte levý, poté pravý. Potom dva spínače úplně napravo a potom jeden po vaší levé ruce. Pokud jste postupovali správně, získáte vstup do Ufa. f) Startovací kód Ufa patří do čtecího zařízení v díře v podlaze.

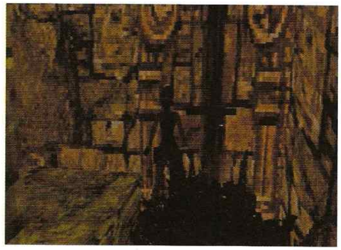


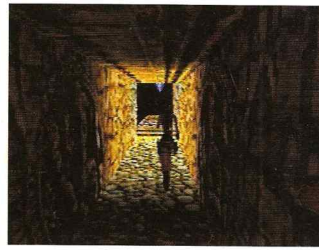
g) Ještě vám to chvilku potrvá, ale uvnitř Ufa na vás čeká další část meteoritu.

LONDON

1) THAMES WHARF
(5 secretů)

a) Ze všeho nejdříve se dostaňte do velké temné místnosti, jakéhosi skladu. V pravém horním rohu je chodba s vojákem, který má klíč. Zpátky na začátek. b) Skočte na vzdálenou plošinku přes propast, je sotva vidět. Postupujte dál, ze dvou cest si vyberte tu níže položenou. c) Až se dírou propadnete do „Water Control Room", páka a spínače pod sklem vám pomohou vyřešit velký problém. d) V místnosti se dvěma nádržemi stiskněte spínač, dosud prázdná nádrž se zaplní vodou. Skočte do ní a seberte předmět na dně. Stiskněte spínač. Otevřou se dveře v podlaze druhé nádrže. Opět stiskněte první spínač, sníží se voda v nádrži se dveřmi. Rychle tam. e) Pomocí generátoru zničte panel ve zdi. f) Plavte do červené chodby, stisknout spínač. Přeskočit nádrž, stisknout spínač pod sklem, potom do nádrže, kterou jste před chvílí přeskakovali. g) Zbývá posunout blok, vylézt nahoru a sebrat klíč.





2) ALDWYCH
(5 secretů)

a) U turniketů vyšplhejte do malé místnosti a seberte klíč. b) Rozsvitte u eskalátorů a seberte starý Penny. c) Nezapomeňte v tunelu uskočit před vlakem. d) Spínače na velmi malou chvilku otevřou dveře do sejfů. e) Starý Penny patří do tmavého okna, získáte lístek. f) Jediný spínač ze čtyř, který nesmíte použít, je pravý u těch dvou pohromadě. g) Za závěsem v templářské místnosti najdete Ornate Star. h) Východ z levelu je v červené místnosti.



3) LUDS GATE
(7 secretů)

a) Nejdříve ze všeho se musíte dostat do Egyptské expozice v Londýnském muzeu. Posouváním bloku zároveň měníte celou expozici. Začněte s blokem v pozici uprostřed. Seberte balzamovací lektvar, použijte ho v první místnosti tohoto levelu. b) Musíte zastavit žabího muže, aby nezavřel tajnou zónu. V podvodním labyrintu přepínejte spínače dokud se nedostanete k vodopádu. c) Až se bude zdát, že nikam nemůžete, najděte díru, kterou se můžete proplazit. d) Na konci na vás čeká honička se Sofií až na samotnou střechu mrakodrapu, kde střelte do pojistek. Sofie to schytá. Nechoďte pro meteorit rovnou, skápnete na elektřině. Je nutné to vzít oklikou.

ANTARCTICA

1) ANTARCTICA
(5 secretů)

a) Uvědomte si hned na začátku, že tady trošku mrzne, jakýkoliv pobyt ve vodě je tedy smrtící. b) Padací dveře patří mezi nejúčinnější zabijáky, které vás dostanou jedinou ranou. c) Poblíž oranžového potrubí je spínač, který spustí na hladinu člun. Je čas se vydat hledat chatku, u které je tunel do podzemí. d) Páčidlo se samozřejmě hodí, dají se s ním otevřít nejedny dveře. e) Tři spínače ve strojovně otevřou cestu ke klíči, který nutně potřebujete.

2) R.X. TECH MINE
(5 secretů)

a) Hned na začátku běhejte branami tak dlouho,

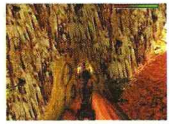




TOMB RAIDER 3









dokud neuslyšíte dvojité cvaknutí - pak se otočte, uvidíte novou cestu. b) Ze tří vozíků si nejdříve vyberte ten prostřední, nezapomeňte brzdit a skrčit se, když vám půjde o hlavu. c) Páčidlem otevřete dveře u terminálu a najděte Acid Baterii. Potom se vydejte nejnižším vozíkem. d) Ten nejvyšší si nechejte na konec a po veselé jízdě použijte Baterii. e) Teď je čas na výlet ledovou vodou, navíc vás ohrožuje těžká technika.

3) LOST CITY OF TINNOS (6 secretů)

a) Nejdříve ze všeho najděte první Uli Klíč. b) U pěti spínačů sepnout nejdříve první, pak druhý a pátý. c) Poblíž rozbitého mostu jsou neviditelné plošiny, tak si dávejte pozor. d) Až pobijete tři magické potvory, hledejte tajný spínač. e) Ve světelné místnosti na vás čeká finální test vašich schopností. Musíte pokořit čtyři elementy světa a posbírat čtyři masky. f) První živel v řadě je Země. Po sebrání se začne bortit strop, tak nemeškejte a berte nohy na ramena. g) Druhý je Vítr. Tady si pamatujte jediné - musíte zahnout dvakrát doprava. h) Třetí Voda, tam plavte podle směru hodinových ručiček. i) Oheň proběhnete podle mapky, kterou najdete poblíž vchodu. j) Čtyři masky nasaďte na sochy, otevře se vám vchod k finální potvoře.

4) METEORITE CAVERN

Pavouk, který vás tu bude honit, patří k nejsmrtelnějším vůbec. Jeho střely jsou řízené a navíc rovnou smrtící. Nikdy na nic nečekejte, udržujte si co největší odstup. Posbírejte všechny čtyři artefakty, pak se stane smrtelným. Vyřiďte si to s ním a pak po žebřících nahoru. A tam vás čeká konec. Zvonec. A už mi dejte všichni pokoj.

Martin Lachtan Kalivoda















Tomb Raider 3





V našem exkluzivním demu si můžete vyzkoušet nové pohyby a pokročilejší grafiku hry. Ukázková část hry se odehrává v Nevadské poušti v oblasti jménem Area 51.

Když budete pořád masírovat bříško vaší PlayStation heřmánkovým roztokem, tak se těžko budete bavit. Od toho je zde náš černý disk, tak na co čekáte? Vložte jej do svého elektronického přístroje a o zábavu máte postaráno: kosmické války, draci, rychlá auta a plechoví policajti. A jedna holka v kraťasech navrch.

■ DISTRIBUTOR:	Eidos Interactive
■ STYL:	3D adventura
■ PROGRAM:	hratelné demo

Po všech těch spekulacích, diskusích a dohadech to je konečně zde. Dobrodružství mladé Croftové se právě nyní dočkala svého dalšího pokračování. V tomto díle běží o nějaké šílené radioaktivní kameny. Lara je zobrazena ve vyšším rozlišení, což hře dodává mnohem detailnější kontury, a právě díky tomuto vylepšení je možné si mnohem více vychutnat v plné kráse všech pět hlavních sekcí - Indie, Londýn, Nevada, ostrov v jižním Tichomoří a Antarktidu. Zajímavým novým prvkem v Lařině beztak již bohatém rejstříku pohybů je plazení po čtyřech. Někdy musíte tuto novou možnost beze zbytku využít, jinak nezískáte přístup do určitých sekcí a nevyhnete se nechtěné pozornosti velkých mužů ozbrojených holemi. Na své cestě tato zhoubu rozsévající žena potkává zarmoucené domorodce, medúzy, krokodýly a také velrybu! Vám se teď dostává do ruky Area 51, což je součást úrovně odehrávající se v Nevadě.

■ Ovládání
(kompatibilní s Dual Shockem)

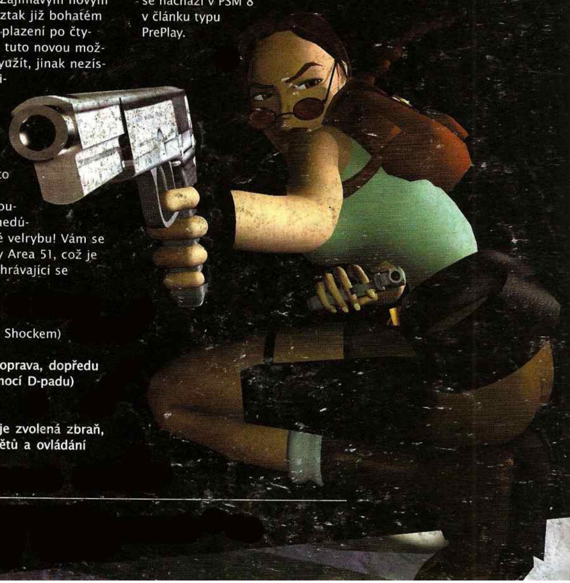
□ skok (doleva, doprava, dopředu nebo dozadu s pomocí D-padu)
○ kotoul-otočka
△ zbraň
✕ střelba (pokud je zvolená zbraň, jinak sbírání předmětů a ovládání pák)
L1 rozhlížení se
R1 úkroky doleva/doprava, kroky dopředu/dozadu
R2 přikrčení se (plus směr = plazení)





■ Poznámka
Je třeba poznamenat, že opakované poklepávání na klávesu L2 může způsobit zhroucení systému. Je to způsobeno nedokonalostí této demo verze, za což se omlouváme.

■ Další informace
Obšírné informace o této dokonalé hře (10/10) jste si mohli přečíst v minulém čísle PSM. Podrobný popis jednotlivých lokací, kde se děj odehrává, a rozmanitých nepřátel, kterým Lara musí čelit, se nachází v PSM 8 v článku typu PrePlay.



Spyro The Dragon







■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: 3D plošinovka

■ PROGRAM: hratelné demo

Opět přichází úžasný fialový chrlič plamenů, a tentokrát v podobě hratelné ukázky. Na vlastní oči teď můžete spatřit, proč jsme v čísle 4 našeho časopisu tolik mlaskali. *Spyro* nabízí především naprosto úchvatný trojrozměrný svět. Hlavním úkolem je osvobodit vaše dračí mentory, kteří byli zakleti do podoby skleněných soch úhlavním zloduchem hry Gnorkem. Další věc, se kterou si budete muset dělat starosti, je ukradený poklad drahokamů, jehož zbytky naleznete roztroušené po krajině a po kapsách nepřátel. Toto demo je pouze malou ochutnávkou perfektní zábavy, kterou máte šanci prožít při hraní plné verze.









■ Ovládání (kompatibilní s Dual Shockem)

⊗ výskok (při opětovném stisku plachtění)
◎ plameny
⊡ běh/strkání
△ zabrždění v letu (rozhlížení se okolo na zemi)
L1/R1 rychlý úhyb
L2/R2 pohled kamery zleva/zprava

■ Další rysy

Tato hra vám poskytuje značnou dávku svobody pohybu, můžete se toulat kde chcete a nejste nijak omezováni ve svých pohybech, jako tomu je ve většině jiných hrách. Úrovně jsou navzájem dokonale propojené, v důsledku čehož je možné úkoly plnit v libovolném pořadí. Prostě jako ve skutečném životě.

■ Další informace

Recenzi hry *Spyro The Dragon* jsme uveřejnili v čísle 9. Tam jste se mohli s touto mytickou příšerkou podrobně seznámit a dozvědět se naše hodnocení, které bylo 8/10.

Colony Wars – Vengeance





■ DISTRIBUTOR: Psygnosis

■ STYL: vesmírná střílečka

■ PROGRAM: hratelné demo

Fíííííííí. Vesmírné stíhačky v úchvatné akci. Tento druhý díl přejímá v mnohém formát původní verze hry z loňského roku. Dotváří ji ovšem k mnohem větší dokonalosti, jak grafické, tak z hlediska hratelnosti. Jste nově vyškolený pilot, který ve jménu svobody a věrnosti svému císaři... ehm, ehm... no, prostě střílíte a radujete se z laserového krájení nepřátel na tenké plátky. Ale to není všechno. Váš úspěch či neúspěch v každé misi ovlivňuje to, jak se bude nadále odvíjet celý příběh. Ovládání je z počátku složité, ale časem si zvyknete. Toto demo obsahuje dvě mise, kde se můžete připravit na celou hru.

■ Ovládání

↑ dolů
↓ stoupání
← doleva
→ doprava
L2 úhyb vlevo
R2 úhyb vpravo
R1 tah motorů dopředu
L1 tah motorů dozadu
L1+R1 (stisknout současně) turbo rychlost
⊡ palba primární zbraní
◎ příprava sekundární zbraně
◎ (po přípravě) palba sekundární zbraní
△ výběr sekundární zbraně
SELECT změna pohledu

■ Další rysy

Trojrozměrný radar vám dá jistě notně zabrat, než zjistíte, jak ho vůbec používat, a někdy může působit trochu zmatečným dojmem. Přesto je dobré ho umět ovládat, tedy chcete-li se stát opravdickým kosmickým bojovníkem. Je to v pokročilejších misích velmi dobrý a nezbytný pomocník pro orientaci v bitevní vřavě.





■ Další informace

Recenzi na tuto hru jsme uveřejnili v PSM číslo 9. Náš pološílený recenzent usoudil, že si stojí za 9/10.

Bust-A-Groove







■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ STYL:	tancovačka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Toto je velice zvláštní taneční hra s obrovským rejstříkem tanečních kroků a pohybů. Jde v podstatě o jakousi zvláštní odrůdu oblíbených bojovek, kde jsou souboje bezkontaktní a které se odehrávají pouze skrze taneční kroky. Svého soupeře překonáte jen tak, že jej nějakým způsobem vyvedete z rytmu, a to nejrůznějšími přísuny, obraty nebo druhem nějakého tance, jako je například shimmy. Ovládáte skutečně skvěle graficky propracované tanečníky. Ale ani nemáte příliš času, abyste se jimi mohli kochat. Podstata celé hry je jednoduchá: stisknout vždy to správné tlačítko, když jste k tomu vyzváni blikajícím symbolem. Již záhy totiž bude muset zvládat složitá komba a pak hned další pohyby. Je to jednoduché, ale zábavné, zejména v režimu pro dva hráče. V tomto demu se můžete zhostit role buď Heata nebo Pinky a vyzkoušet si i oba režimy: pro jednoho i dva hráče.

■ Ovládání
Sledujte pokyny na obrazovce.

■ Další rysy
V průběhu šíleného tance se bude pohybovat i kamera a čas od času se zaměří na jednoho tanečníka. Celé to pak vypadá jako hudební klip.

■ Další informace
Této protančené sobotní noci jsme se podrobně věnovali v PSM 8. Dostala příznivé hodnocení 8/10.

Victory Boxing 2







■ DISTRIBUTOR:	JVC
■ STYL:	sport (box)
■ PROGRAM:	hratelné demo

Tak tato hra je simulací populárního sportu, jehož účelem je vymlátit protivníkovi zuby (a sem tam mu také ukousnout ucho). Žádné speciální pohyby. Žádná zoufale nemožná komba. Prostě dva ukazatele energie, přičemž ten horní ukazuje, jak blízko jste svému knockoutování. Ten dolní zase, jak blízko jste totálnímu zhroucení. A zatímco ten horní ukazatel se časem doplňuje, ten dolní vám musí vydržet po celou hru, takže nejlepším řešením je co nejméně se namáhat. Na tomto demu máte poslední kolo v režimu pro jednoho hráče a jméno boxera je Lennox Hedges. Bůh ví, kdo to byl.

■ Ovládání
□ kryt těla
✕ úder do břicha
△ kryt obličeje
○ úder do obličeje

L1 uhnutí
R1 zvláštní úder
START provokování soupeře
SELECT pauza

■ Další rysy
Je třeba se velmi rychle naučit co nejlépe se krýt a rychle vyrážet do protiútoků. Knockoutu nejlépe docílíte přesnými údery na tělo, které rychle ubírají protivníkovi energii.

■ Další informace
Victory Boxing 2 je velmi dobrá hra svého druhu, která byla ohodnocena známkou 8/10.

Wreckin' Crew







L1/R1 palba napravo/nalevo
R2 vystřelování nejrůznějších věcí z kufru





■ DISTRIBUTOR:	Telstar
■ STYL:	závodní
■ PROGRAM:	hratelné demo

Ano, sice je to hlavně o ježdění v autě, ale je zde tolik přídavků, power-upů, zbraní a podobných věcí, že chcete-li mít ve hře úspěch, musíte stejně obratně jako s volantem zacházet i se samopalem. Když už se tak budete honit po těch okruzích, dobrá věc je sbírat co nejvíce hvězd. Tyto objekty vám totiž dodávají sílu využívat svých útočných schopností a máte zde i další dva prostředky, jak škodit svým soupeřům. Shrnuto podtrženo, existuje mnoho způsobů, jak ve hře docílit vítězství. Nakonec ani ta auta se nechovají jako obyčejná auta, takže až zvládnete jejich ovládání, budete s nimi moci provádět opravdu zajímavé věci. Na našem disku najdete závod, který se koná na okruhu kolem Sydney.

■ Ovládání (kompatibilní s analogem)
✕ plyn
□ brzda/zpátečka
△ změna pohledu

■ Další rysy
Ve hře se potkáte s nejrůznějšími soupeři - od šíleného vědce Sira Nitrouse až po siamská dvojčata jménem Ábel a Kain. Každá postava ve hře má své vlastní auto, které má zase své specifické vlastnosti a zbraně.

■ Další informace
Tuto hru jsme podrobili našemu recenznímu drobnohledu v PSM 4, kdy zajela slušnou známku 7/10.

Sentinel Returns



■ DISTRIBUTOR:	Psygnosis
■ STYL:	logická
■ PROGRAM:	hratelné demo

Cílem této hry je dosáhnout Sentinelu a absorbovat ho. Dosáhnete toho postupným vytvářením balvanů na rovných plošinách a dosažením stejné výše jako on. Musíte se teleportovat sem a tam, abyste vůbec našli rovné hřebeny, které budou vyšší, či budou stát Sentinelovi blíže. Když vytvoříte velké balvany a na ně umístíte roboty (tito roboti jsou vašimi kopiemi), pak se můžete teleportovat na jinou vyvýšeninu, a to budete dělat do té doby, než budete Sentinelovi dostatečně blízko. Novou energii budete získávat absorbováním věcí, bohužel je zde ta nepříjemná skutečnost, že jakmile se k Sentinelovi přiblížíte, začne vaši energii odčerpávat. Šílenost! Toto dvojúrovňové demo začínáte s minimální energií, takže je třeba začít s hromaděním síly, hledat co nejvíce stromů a absorbovat vše, co vám přijde do cesty.

■ Ovládání
(kompatibilní s myší, ale je třeba ji zapojit do prvního portu, v druhém bude ovladač)

△ vytvoření stromu
□ krok 1, vytvoření vyvýšeniny
○ krok 2, vytvoření robota a jeho umístění na vyvýšeninu
✕ krok 3, přemístění se do robota; opakujte kroky 1 a 2 dokud nebudete výše než Sentinel, poté Sentinela absorbujte a úroveň je ukončena

↑ nahoru
↓ dolů
← doleva
→ doprava
L1 absorpce
L2 zamknutí obrazovky
R1 otočení o 180°
R2 hyperprostor

■ Další rysy
Celá hra má neuvěřitelných 650 otupujících úrovní, které jsou rozděleny do čtyř základních prostředí. Hra se rovněž pyšní hlasovým komentářem Johna Carpentera ... toho, který režíroval filmy Věc, Halloween a rovněž také .... ehm, Velké trable v malé Číně.

■ Další informace
Sentinel Returns jsme recenzovali v PSM 6, kde obdržel nepříliš povzbudivé hodnocení 5/10.





na CD

Future Cop: LAPD






- DISTRIBUTOR: Electronic Arts
- STYL: střílečka
- PROGRAM: hratelné demo

V zásadě jde o toto: skupinka sci-fi policajtů pobíhá kolem a střílí na všemožné věci. Ale ve skutečnosti jde o mnohem více. Je to akční záležitost ve třetí osobě s četnými prvky logické hry. Na koncích úrovní pochopitelně číhají velcí bossové, jsou zde i těžké zbraně a především fantastický režim pro dva hráče. Je zde rovněž labyrintová struktura, trochu plošinovkových prvků a také plamenomety. Náš disk obsahuje oba režimy, pro jednoho i dva hráče.

Ovládání
(kompatibilní s analogem)

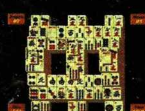
- ◎ bomby
- ⊗ rakety
- ▣ střelné zbraně
- △ výskok
- ↑, ↓, ←, → normální pohyb
- L2/R2 úkroky doleva/doprava
- L1/R1 akční tlačítko (proměna do vznášedla)

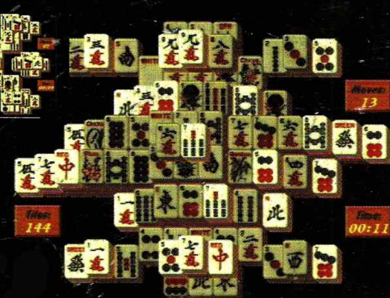
Další rysy
Hra rovněž obsahuje kooperativní režim pro dva hráče, který funguje na rozdělené obrazovce, kdy každá část zobrazuje sféru vlivu toho či onoho hráče. Mise lze pak zvládat v tandemu.

Další informace
Tuto hru jsme dopodrobna rozebrali v PSM 8. Po chvilce rozkoukávání se celkem rozpovídala a nakonec se zaradovala z hodnocení 8/10.

Mah-Jongg

- DISTRIBUTOR: není v prodeji (Yaroze)
- STYL: logická
- PROGRAM: plná hra





Ti z vás, jejichž nejoblíbenější zábavou je přetáhnout nějakého toho ubohého mimozemšťánka po palici laserovým kyjem, ať se na tuto hru raději ani nedívají. Zato ji doporučujeme všem ostatním. Je to stará čínská hra ve verzi pro jednoho hráče. Zjistíte, že se velice podobá některým karetním hrám. O co vlastně jde? V zásadě o to, odstranit všechny pravoúhlé kameny. Toho docílíte tím, že k sobě budete dávat kameny, které vám budou připadat stejné - jakmile se vám podaří dát k sobě pár, kameny zmizí. Potíž spočívá v tom, že párovat můžete pouze kameny, které jsou mimo desku nebo leží na vyvýšeném místě. Párovat lze všechny kameny s čínskými elementy: bambus, třešeň, chryzantéma a slíva, stejně jako kameny s ročními obdobími: jaro, léto, podzim, zima. Zábava pro celou rodinu, ale zejména pro milovníky Dálného východu.

Na úvodní obrazovce stiskněte Select a dozvíte se detaily o ovládání.

F1 98

- DISTRIBUTOR: Psygnosis
- STYL: závodní
- PROGRAM: videoklip

Na tuto hru mnozí dlouho čekali. Zejména ti, kteří už od raného dětství měli chuť skočit do kombinézy, narazit si na hlavu helmu a vyrazit na jeden ze světoznámých okruhů. Ale teď klid. Posaďte se, zabořte hlavu do ušáku a v teple domova se podívejte, co vás čeká. Je to, jako když se díváte na televizi.

Alundra

- DISTRIBUTOR: Psygnosis
- STYL: RPG
- PROGRAM: videoklip

Demo-servis od Psygnosis pokračuje s tímto videem ze hry, která zaznamenala obrovský úspěch v PSM 1 - hra tehdy totiž dostala známku 9/10. Ostatně podíváním nic neztratíte a pokud třeba náhodou nosíte tričko s motivem Zeměplochy, úzké černé džíny a špičaté semišové boty, pak je to věc pro vás jako stvořená.

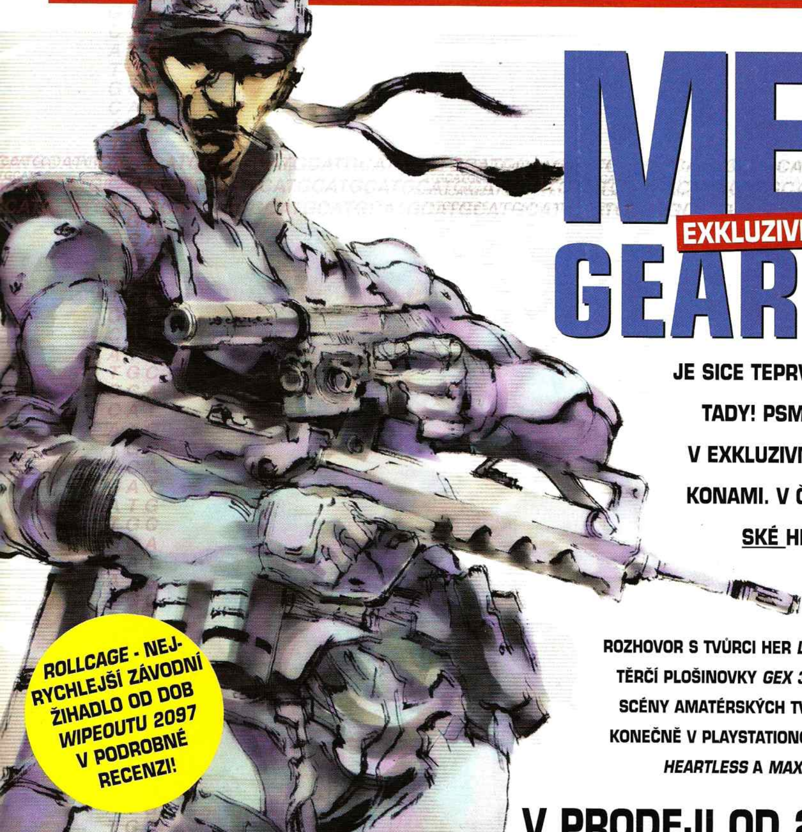
Net Yaroze

- DISTRIBUTOR: SCEE
- STYL: reklama
- PROGRAM: videoklip

Tato poslední věc na našem disku je něco jako dobrý kamarád. Nikdy vás neopustí. Vždy vás ochotně ujistí, že jednoho dne možná budete vyrábět skvělé hry jako *Crash Bandicoot 3, Blast Radius* nebo *Coneman*. Takže si užijte rolující text a statický obraz. Nashledanou.


největší
VÝBĚR
NEJLEPŠÍ
ceny
GAME Line
Navštivte naše specializované prodejny:
GAME LINE, MERHAUTOVA 161,
613 00 Brno, Tel.: 05 / 45 22 37 75
GAME LINE, OBCHODNÍ CENTRUM
Nádražní 14, 370 02 Č. Budějovice
MEDIEVIL
1.790,-
FORMULA 1 98
PlayStation
1.790,-
1.490,-
TENCHU
STEALTH ASSASSINS
PlayStation
SPYRO THE DRAGON
PlayStation
1.790,-
NHL 99
EA SPORTS
1.490,-
FIGHTING FORCE
PlayStation
1.190,-
SEGA
16-BIT
1.990,-
Theme HOSPITAL
1.790,-
CRASH
1.790,-
4.990,-
+ Dual shock
NINTENDO 64
4.990,-
Máte to daleko?
Informujte se i na další zajímavé ceny a hry, vyžádejte si zdarma aktuální ceník. Objednejte si úplně zadarmo (bez placení poštovného a balného) hru na dobírku.
NONSTOP ZÁSILKOVÁ SLUŽBA GAME LINE
TEL.: 05/ 77 33 76, TEL.: 0603 867 145
HRADÍME POŠTOVNÉ A BALNÉ V PLNÉ VÝŠI !
EXPRESNÍ DODÁVKY - DO 48 HOD. HRAJETE !

PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 11



METAL GEAR SOLID

EXKLUZIVNÍ RECENZE!

JE SICE TEPRVE ÚNOR, ALE HRA ROKU JE UŽ TADY! PSM MÁ TU ČEST VÁM PŘEDSTAVIT V EXKLUZIVNÍ RECENZI HERNÍ MEGAHIT OD KONAMI. V ČÍSLE 12 VÁS TÉŽ ČEKÁ OBROVSKÉ HRATELNÉ DEMO. POUZE V PSM!

ROLLCAGE - NEJRYCHLEJŠÍ ZÁVODNÍ ŽIHADLO OD DOB WIPEOUTU 2097 V PODROBNÉ RECENZI!

PLUS!

ROZHOVOR S TVŮRCI HER *LEGACY OF KAIN II: SOUL REAVER* A JEŠTĚRČÍ PLOŠINOVKY *GEX 3D* ★ NET YAROZE: POHLED DO ZÁKULISÍ SCÉNY AMATÉRSKÝCH TVŮRCŮ HER ★ *CARMAGEDDON* PŘICHÁZÍ KONEČNĚ V PLAYSTATIONOVÉ VERZI ★ *VIVA FOOTBALL*, *AKUJI THE HEARTLESS* A *MAX POWER RACING* - VŠE ZRECENZOVÁNO!

V PRODEJI OD 21. LEDNA 1999

NA CD 9 EXKLUZIVNÍCH DEM



- ***CRASH BANDICOOT 3: WARPED*** **- HRATELNÁ**
- ***TOCA 2: TOURING CARS*** **- HRATELNÁ**
- ***MUSIC*** **- HRATELNÁ**
- ***FORMULA 1 '98*** **- HRATELNÁ**
- ***O.D.T.*** **- HRATELNÁ**
- ***PSYBADEK*** **- HRATELNÁ**
- ***MOTO RACER 2*** **- HRATELNÁ**
- ***LEMMINGS*** **- HRATELNÁ**
- ***BLITTER BOY*** **- HRATELNÁ**
- ***SILENT HILL*** **- VIDEO**





Dopisy

feedback

DOPISŮ SE NÁM TENTOKRÁT DOSTALO O NĚCO MÉNĚ. ALE ZATO JEJICH KVALITA A MÍRA VĚCNOSTI STOUPÁ. DÍKY VÁM.

Na úvod důležité upozornění: naše redakce se o vánočních svátcích stěhovala. Naše nová adresa, kam pro příště směřujte své dopisy, ale také odpovědi na soutěže, zní:
PLAYSTATION MAGAZÍN
ŠANTROCHOVA 16
160 00 PRAHA 6

Další poznámka se týká inzerce. Jak vidíte sami, není tu. Důvod je prostý: příliš malý zájem. Dostali jsme něco kolem pěti kousků. Jak sami jistě uznáte, na zakládání nové, byť půlstránkové, rubriky to zdaleka není. Ale neházíme flintu do žita a vyzýváme všechny ty, co nás tolik žádali o zavedení čtenářské inzerce, aby se ještě pokusili zvrátit stav ve svůj prospěch.
Farid D. Starman

* QUINCH

Nazdar redakce časopisu Score PSX! Mohli byste prosím zlepšit kvalitu fotek? Je nějaký podstatný rozdíl mezi *Resident Evil* a *RE: Director's Cut*? Nebudete náhodou levnější?

Kvalita obrázků z her je nejlepší možná, jedná se o technicky poměrně komplikovaný proces zachycení TV-signálu. Máte-li ovšem na mysli fotografie, které se sem tam objeví v časopise, tak nutno uznat, že by zrovna na World Press Photo neuspěly. Budeme se snažit o zlepšení.

Rozdíl mezi oběma edicemi prvního dílu *RE* je v detailech. *Director's Cut* obsahuje pár scén a několik dalších věcí navíc, ale v zásadě to je stejná hra. Pokud jednu z nich vlastníte, koupi druhé bych nedoporučoval.

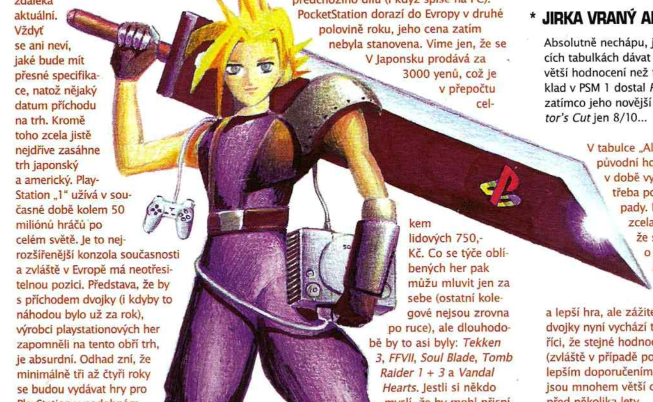
Levnější patrně nebudeme, ale jsme odhodláni vám za stejnou cenu nabízet stále více, včetně dohledného stabilního zvýšení počtu stran.

P.S. Jen tak mimochodem, název našeho časopisu je sice trochu komplikovaný, ale přesto jsme na něj patřičně hrdí. Ovšem rozhodně nezní Score PSX.

* MICHAL „ABE" RŮŽIČKA, BRNO

Všechno je fajn, ale trochu mi dělá starosti, co se stane po nástupu PlayStation 2. Začnete recenzovat hry na PSX 2? Bude to znamenat, že starý PlayStation přijde o svůj specializovaný časopis a demo CD?

Chtěli bychom uklidnit všechny z vás, kteří sdílejí podobné obavy. PlayStation 2 (nebo 2000?) není v tuto chvíli ještě zdaleka aktuální. Vždyť se ani neví, jaké bude mít přesné specifikace, natož nějaký datum příchodu na trh. Kromě toho zcela jistě nejdříve zasáhne trh japonský a americký. PlayStation „1" užívá v současné době kolem 50 miliónů hráčů po celém světě. Je to nejrozšířenější konzola současnosti a zvláště v Evropě má neotřesitelnou pozici. Představa, že by s příchodem dvojky (i kdyby to náhodou bylo už za rok), výrobci playstationových her zapomněli na tento obří trh, je absurdní. Odhad zní, že minimálně tři až čtyři roky se budou vydávat hry pro PlayStation v podobném tempu jako loni. PlayStation Magazín bude samozřejmě kauzu PlayStation 2 sledovat s nejvyšší pozorností, ale dokud budou vycházet hry na starou dobrou jedničku, neztratíme je ze zřetele. To vám můžeme bez problému slíbit.



* VOJTĚCH PETŘÍČEK, HAVÍŘOV

Bude *Diablo 2* pro PlayStation? Bude strategie *Myth* nebo *Myth 2* pro PlayStation? Kdy bude Sony PocketStation uveden na evropský trh a kolik bude stát? Jakých je pět nejoblíbenějších her ve vaší redakci? Co musí udělat člověk, aby mohl pracovat u vás v redakci?

Hry *Diablo 2*, *Myth* a ani *Myth 2* pro PlayStation zatím oficiálně potvrzeny nebyly. Nejvíce pravděpodobné je ovšem vydání druhého *Diabla*, pro obrovskou popularitu předchozího dílu (i když spíše na PC). PocketStation dorazí do Evropy v druhé polovině roku, jeho cena zatím nebyla stanovena. Víme jen, že se V Japonsku prodává za 3000 yenů, což je v přepočtu celkem lidových 750,- Kč. Co se týče oblíbených her pak můžu mluvit jen za sebe (ostatní kolegové nejsou zrovna po ruce), ale dlouhodobě by to asi byly: *Tekken 3*, *FFVII*, *Soul Blade*, *Tomb Raider 1 + 3* a *Vandal Hearts*. Jestli si někdo myslí, že by mohl přispívat články do PSM, stačí málo: pošlete nám na zkoušku svoji recenzi na hru, kterou dobře znáte.

* PETR BUBNÍK, ZDICE

Chtěl bych vědět, kde jsou nějaké cheaty na *Resident Evil 2* a *Nightmare Creatures*.

Resident Evil 2 má obsáhlý soubor tipů v PSM 7. Cheaty na *Nighmare Creatures* se vyskytují v PSM 2. Pokud hledáte informace typu: v kterém čísle se nachází cheaty, recenze, preview, demo... na tu či onu hru, a máte možnost používat internet, rádi bychom vás odkázali na velmi užitečnou sekci Databáze na naší nové webové stránce (informace v rubrice Loading tohoto čísla).

* JIRKA VRANÝ ALIAS THE LAMER

Absolutně nechápu, jak můžete v hodnotících tabulkách dávat starým horším titulům větší hodnocení než těm novějším. Například v PSM 1 dostal *Resident Evil* 9/10, zatímco jeho novější vylepšená verze *Director's Cut* jen 8/10...

V tabulce „Alternativy" je uvedeno původní hodnocení uvedených her v době vydání. Bylo by se asi třeba podívat na jednotlivé případy. Například *Director's Cut* zcela jistě dostal 8/10 proto, že se už nejednalo o původní dílo. *Resident Evil 2* dostal 9/10 stejně jako první díl. Je to určitě pokročilejší a lepší hra, ale zážitek z jedničky tehdy a ze dvojky nyní vychází tak nastejno. Dalo by se říci, že stejné hodnocení u novějších her (zvláště v případě pokračování) je vlastně lepším doporučením, jelikož v současnosti jsou mnohem větší očekávání a nároky než před několika lety.

* THE LAMER

Uvažujete o prodeji PSM bez CD?

Bohužel ne. PSM vychází celoevropsky jako komplet časopis+CD, jelikož má exkluzívní práva na demo disk.

Pan The Lamer měl mnohem více podnětných kritických připomínek, za což mu děkujeme, ale z prostorových důvodů si je bereme pouze k srdci.

* HONZA RŮKR, TRUTNOV

Honzův dopis jsme si přečetli, ale mnohem více nás zaujali jeho kresby. Jednu z nich jsme se rozhodli otisknout: je to Cloud z *Final Fantasy* na této straně.

SCORE 61



Nové SCORE je opět jubilejní. A opět výjimečné. Společně se nám podaří vykročit do nové pětiletky, zahájit tak novou éru našeho budovatelského plánování. I když díky zvládnuté technice plánování za pomoci Voronionoých grafů máme již nyní poměrně přesnou představu o tom, jak bude kupříkladu vypadat SCORE 118. Avšak protože ve svých plánech také počítáme s napjatým očekáváním našich čtenářů, podělíme se s vámi pouze o vizi čísla 61.

Do oka vás nejprve, pokud tedy budete časopisem listovat od začátku, praští sekce preview, ve které vás asi nejvíce zaujmou články o další hře s Indiana Jonesem v hlavní roli. Pamětníky zase roznění blížící se datum vydání hry *System Shock 2*.



Největšími hvězdami večera pak jsou hry *Thief* a *Quest for Glory 5*. I bez tripu vás rozlétá svým uměním Pavel Šinágl v recenzi na očekávaný *Falcon 4.0*. Recenzovány jsou také dvě pokračování starších her *Turok 2* a *Myth2: Soulblighter*.

Z redakčních rubrik pak za povšimnutí stojí především dvě úvahy z dílny Andreje Anastasova a Jana Tománka.

Bez povšimnutí byste rozhodně neměli kolem sebe nechat prosvištět SCORE CD, neboť na něm kromě mnoha dem najdete i plnou verzi hry *Quest for Glory 3*, a to prosím plně počeštělou. S touto hrou je také spojená soutěž, kde výhra není určená štěstím, ale pouze vašimi schopnostmi a vaší trpělivostí.



PŘEDPLATNÉ

ZPRÁVA PRO PŘEDPLATITELE
OFICIÁLNÍHO ČESKÉHO PLAYSTATION MAGAZÍNU

Chcete ušetřit a přitom získat nejucelenější přehled o tom, co je nového v herním světě Sony PlayStation? Jestli ano, vyplňte složenku typu „C" a pošlete ji na adresu : PŘEDPLATNÉ, Šantrochova 16, 160 00 Praha 6.

NA DRUHÉ STRANĚ SLOŽENKY NEZAPOMEŇTE UVÉST VE „ZPRÁVĚ PRO PŘÍJEMCE", OD JAKÉHO ČÍSLA SI CHCETE ČASOPIS PŘEDPLATIT.

Tak už jste se rozhodli?

PlayStation Magazín každý měsíc rovnou do domu, dříve než se objeví na stáncích a k tomu ještě levněji!!! Navíc se každý předplatitel automaticky zúčastní losovacích soutěží, o kterých se vám ani nesnilo.

CENY PŘEDPLATNÉHO:

6 čísel	1260 Kč	12 čísel	2400 Kč
6 čísel doporučeně	1380 Kč	12 čísel doporučeně	2640 Kč

Doporučenou zásilku doporučujeme vzhledem k častému mizení zásilek z vašich schránek.

